GAMERS

ANO V - Nº 31 - R$ 2,90

PROGAMES

escala

WORLD CUP 98

O GAME OFICIAL DA COPA DÁ UM SHOW DE BOLA NO PC, N64 E PLAYSTATION

ROCKMAN & FORTE

O SNES VOLTA À ATIVA COM A NOVA AVENTURA DE ROCKMAN

Dreamcast™

CONHEÇA O 128 BIT DEFINITIVO DA SEGA

ISSN 1413-1471

TUDO SOBRE O GAME DO MILÊNIO

FINAL FANTASY VIII

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS, PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino
ATENDIMENTO AO LEITOR
Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO
Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo
Ivan Battesini

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e Diagramação
Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini

Publicidade
☎ (011) 3641-0444

Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci

Ilustração de capa
Opera Graphica

Bureau - N. D. R.

Distribuição - DINAP

Filiada à ANER

IMPRESSÃO E ACABAMENTO: padilla

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 14
PRÓ-DICAS 18
TABELA DA COPA 98 40
MULTIMÍDIA 55
FLASH GAME 56

SUPER NINTENDO

Fifa 98: Road to The World Cup 24
Rockman & Forte 25

SATURN

The House of the Dead 32
Shining Force III: Scenario 2 34
Grandia 35
Panzer Dragoon Saga 57

PLAYSTATION

Xenogears 41
Parasite Eve 44
Enigma 50
Breath of Fire 3 52
World Cup 98 54
Bomberman Wars 56
G-Darius 56
Blasto 56
Forsaken 56
Tactics Ogre 56
Reboot 56
Gran Turismo 56

PC

Actua Soccer 2 55
World Cup 98 55

NINTENDO 64

Bomberman Hero 58
World Cup 98 60
Bust-A-Move 2 57
Kobe Bryant in NBA Courtside 57

The House of the Dead *- Sucesso nos arcades, a versão para Saturn chega detonando no quesito diversão.*

Rockman & Forte *- Rockman e seu mais poderoso inimigo, Forte, unem-se para enfrentar o nefasto Dr. Willy.*

Fifa Soccer 98 *- O SNES ainda respira... E a caminho da Copa do mundo de 98!*

World Cup 98 *- No Playstation e no N64 a EA mostra que ainda é a melhor no ramo do futebol eletrônico.*

Breath of Fire III *- A saga do clã dos dragões finalmente chega a seu ápice, com o último sobrevivente da Brood em uma fantástica jornada.*

Grandia *- Mais um capítulo para você tirar 100% de proveito deste grande sucesso.*

Parasite Eve *- Como prometido, todas as tabelas do primeiro Cinematic RPG da Square.*

Xenogears *- Os gigantescos colossos cibernéticos retornam a nossas páginas em grande estilo.*

EDITORIAL

Em ritmo de Copa do Mundo

Este vai ser um mês em que todas as atenções estarão voltadas para o esporte maior do Brasil, o futebol. Neste clima de confraternização, entre um jogo e outro, sempre dá para disputar um contra (já que todos se reúnem). E para cair no ritmo, temos games de futiba para todos os gostos este mês. World Cup 98, lançamento da Electronic Arts, é o jogo oficial da Copa do Mundo de 98 e chega arrasando no Nintendo 64, Playstation e até nos PCs. E ainda tivemos algumas surpresas. O SNES reaparece em nossas páginas com Fifa 98, mais uma boa opção para se bater uma bolinha. Agora, se o seu negócio for ficar ligadinho na TV até a Copa terminar, acompanhe todos os jogos na tabela da Copa que preparamos especialmente para você.

Mas o SNES não para por aí! A Capcom decide investir no ainda vasto mercado do 16-bit da Nintendo, e traz, pára nossa alegria, mais um game da saga de nosso herói azul de titânio, Rockman. Rockman & Forte é o mais novo lançamento para o console e contagiou a galera aqui da redação e, por isso, trazemos uma mini-estratégia com todos os chefes e explicações de como conseguir os CDs secretos.

E tem mais! Em conseqüência do aniversário de cinco anos da Gamers, House of the Dead teve de ser adiado para esta edição, mas chega com uma mini-estratégia para sobreviver aos zumbis poligonais (texturizados? É... Quase isso). Damos também continuidade à matéria explicativa sobre Grandia, enfocando desta vez o sistema de batalha. Por fim, Shining Force III: Scenario 2 marca o segundo episódio do terceiro game da saga.

Da mesma forma queTHOTD (Saturn), Xenogears e seus Mechas tiveram de ser adiados para esta edição, trazendo, como o prometido, a explicação dos menus e alguns outros afins em japonês. Ainda para Playstation, temos todas as tabelas de Parasite Eve, a fantástica versão americana de Breath of Fire III e muitos outros.

Para N64, Bomberman Hero e Bust-A-Move 2, além de vários Previews na seção Game News.

Tocando neste assunto, nesta seção você encontra também todos os detalhes do Sega Dreamcast, o novo console da famosa empresa, que finalmente promete colocá-la no primeiro lugar do mercado da nova geração dos video games. Sem contar também o fantástico anunciamento de Final Fantasy VIII, já considerado o game do milênio.

Sem mais, vamos lá!

ERRAMOS

Na edição 29, na matéria sobre Xenogears (pág. 53) o nome da irmã de Billy Lee Black é Primera, e não primeira, como saiu. Em Marvel Vs. Capcom (págs. 58 e 59) cometemos mais duas mancadinhas, confira a correção no Espaço do Leitor na carta com o título Leitor ligado. E na seção Pró-Dicas, pág. 20, na dica de Langrisser DE, Saturn, onde está O, considere C. Já na edição nº 30 (pág. 28), na matéria de Vampire Savior, trocamos Íncubus por Mancubus e na página 51 (Parasite Eve), onde diz que Kunihiko Maeda não tem dificuldades com mulheres, na verdade era para ser dito que por seu jeito ele "tem" dificuldades com as mulheres.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

ARCADE

Soul Calibur

Namco

Luta - N/A

Sem previsão de lançamento

Há cerca de seis meses atrás, a Namco divulgou imagens de seu novo game de luta com personagens utilizando armas brancas, lembrando bastante Soul Edge, um antigo e saudoso título da empresa, lançado na mesma época de Final Fantasy VII e possuidor de uma das melhores apresentações em CG do Playstation. Logo de início, as imagens agradaram e até surpreenderam a muitos por sua alta qualidade, tanto em termos de texturas quanto em de número de polígonos, tudo graças à nova placa da empresa, a System 23, superior até à System 12, de Tekken 3 (mais informações na seção Game News da edição 26), criada para competir com a Cobra (Konami, que aliás não dera mais nenhuma notícia desde então) e a mais nova versão da Model 3 (Sega). Todavia, as imagens foram liberadas somente como uma amostra do poderio da nova placa, sem apresentar o nome do game mostrado. Foram abertos, inclusive, concursos onde as melhores idéias para golpes, movimentos e personagens seriam colocados em tal jogo. Mas ainda assim, naquelas imagens, havia algumas pistas, como a presença de um personagem muito semelhante a Mitsurugi e os mesmo efeitos de luz característicos das armas do game, que levavam a crer que se tratava de uma nova versão de Soul Edge (Soul Blade nos States). Para quem não sabe, Soul Edge contava a história de vários guerreiros, de diferentes partes do mundo, que buscavam a temida espada Soul Edge, que concedia

poderes inimagináveis a quem a possuísse, mas que, ao mesmo tempo, passava a dominar seu usuário. Alguns a queriam para si, outros queriam destrui-la. Nada inovador, sim, mas o carisma e o storyline de cada personagem teve um papel muito importante para seu (elogiável) desempenho. Personagens como Siegfried e sua bastarda imensa, o samurai Mitsurugi, o maníaco Voldo, a brava Sophtia ou mesmo o pirata espanhol Cervantes, portador da Soul Edge. Apesar de ainda não ter realizado o lançamento oficial da máquina (ou mesmo sua versão teste, como é o costume no Japão), a empresa finalmente libera mais imagens e informações sobre a verdadeira continuação de Soul Edge. Soul Calibur traz a mesma simplicidade eficaz de seus antecessores ("antecessores" sim, no plural, logo que houveram duas versões de arcade de SE, sendo uma delas com Cervantes e Han Myong selecionáveis logo de início), com três botões principais (Defesa, Ataque vertical e lateral) e uma novidade, batizada de Advanced Running System (ARS), que permite uma movimentação muito mais livre pelo estágio, assim como o recente Ehrgeiz, o game de luta para Arcades da Square. Cogita-se também a possibilidade de se escolher entre três modos (semelhante a The King of Fighters 97), sendo eles Begginner, Intermediate e Advanced). Juntamente com as últimas imagens divulgadas, quatro personagens foram confirmados para esta versão, sendo dois do game original (Voldo e suas garras, e Sophtia e sua aparência helênica) e outros dois novos, sendo a chinesa de espada curta Shang Fa, e o guerreiro de lança, Kirik. Como a data de lançamento ainda não fora estipulada, resta-nos esperar ansiosos por mais este ótimo lançamento da Namco.

NINTENDO 64

Kimba: The Emperor of The Jungle

Nintendo

Adventure - 96 Mega

Sem previsão de lançamento

Na Shoshinkai Show (importante feira de games no Japão, onde a Nintendo mostra suas principais "armas" para seus consoles) de 96, a Nintendo anunciou o mais novo adventure de Shigeru Miyamoto, criador de Mario e Zelda, batizado de Janguru Taitei (algo como Imperador das Selvas). Baseado na obra homônima de Osamu Tezuka, autor de obras-primas da animação japonesa, como Astro Bay (Atomu), A Princesa e o Cavaleiro (Ribbon no Kishi) e Speed Racer (Mach Go Go Go), além de considerado o criador da atual forma estilizada dos mangás, Janguru Taitei conta a história de Kimba (originalmente conhecido como Leo, mas que fora mudado para algo próximo a *Simba*, leão no dialeto da tribo africana Swahili; aliás, há pouco tempo, a própria empresa que pertencera à Tezuka processou duramente a Disney e seu Lion King, sob a acusação de plágio de vários elementos da série original), o pequeno leão branco que tivera o pai assassinado por caçadores e a mãe capturada para um zoológico na Europa. Assim, Kimba toma posse de seu lugar por direito como imperador das selvas africanas e começa a construir seu reino com ideais de pacifismo e harmonia. E é aqui que o jogador entra. Você controlará Kimba através de seu vasto reino, com o intuito de pregar tais ideais, tendo de passar por várias provas (como colher frutas, enfrentar aqueles que não conseguem abandonar a natureza carnívora, etc) e acompanhando todo o desenvolvimento do protagonista, que passa de um filhote impetuoso a um jovem imperador, justo e bondoso. Com gráficos poligonais bastante bonitos, liberdade ampla de movimentação e efeitos surpreendentes, sem contar o toque artístico de dois gênios como Shigeru Miyamoto e Makoto Tezuka (presidente da empresa de Osamu), Kimba: The Emperor of the Jungle promete ser a nova palavra em adventures para N64.

NINTENDO 64

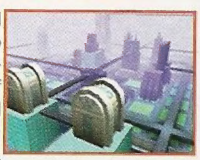
The Adventures of Superman

Titus

Adventure - N/A

Previsto para Agosto de 98 nos EUA

"Para o alto e avante!" Esta frase, apesar de inesquecível (e deprimente), não faz parte (graças aos céus!) do panteão de dizeres de Superman na nova série de animação, produzida pelos estúdios Warner e entitulado The Adventures of Superman. Do mesmo time criador de Batman: The Animated Series / The Adventures of Batman & Robin, a série vem agradando a muitos com o certo clima misterioso desta versão do Super (não, não, sem pausas para fotos e autógrafos...) e, claro, não poderia deixar de ganhar seu game. Fruto do trabalho em conjunto da Titus e da Warner, The Adventures of Superman traz Metrópolis inteira para um mundo poligonal e texturizado, onde o azulão poderá voar e se movimentar da forma que bem desejar. A história é bem simples, tendo Super de enfrentar seus velhos adversários Bizarro, Brainiac e, claro, o mais conhecido de todos: Lex Luthor. Tudo para salvar a cidade e sua amada Lois Lane. Os cenários variam bastante, indo desde os subterrâneos de Metrópolis até a nave de Brainiac. A softhouse anunciou a existência de um modo 4 Player, no sistema de Versus, sendo um o homem de aço e os outros alguns de seus incontáveis oponentes. Talvez com este título a Titus alcance a fama tão desejada...



A jogabilidade parece estar muito boa. Além de se movimentar para qualquer local que deseje (resguardadas as devidas exceções), ele ainda é capaz de alçar vôo, podendo atingir locais inexploráveis do cenário.

NINTENDO 64

International Superstar Soccer 98

Konami

Futebol - N/A

Previsto para agosto de 98 no Japão

Anunciado na última Tokyo Game Show (que você pôde conferir no Game News da edição 29), a seqüência de Internacional Superstar Soccer promete ser uma das maiores estrelas deste ano de copa. Apesar de à primeira vista parecer não existir nenhuma melhora se comparado a seu antecessor, ISS 98 traz várias novidades. A jogabilidade simplificada mas, ao mesmo tempo, mais eficiente que qualquer outro game do gênero já lançado, é uma destas melhorias. São 64 times, entre eles Brasil (claro), EUA, Japão, etc, com duas variedades de uniforme cada; nove estádios por todo o globo, podendo os jogos acontecerem durante o dia, manhã ou noite e em qualquer condição climática (furacões também? Oras, se há neve no Brasil...); o fator "altura", adicionado aos chutes de escanteio e pênalti; e algumas novas estratégias de formação de time. Em termos gráficos, novos ângulos de câmera foram adicionados, além de agora existirem cerca de dezessete mil quadros de animação criados através do sistema de Motion Capture, o que, em outras palavras, significa uma animação mais fluente e inovadora. O Replay foi incrementado, bem como o sistema de criação de jogadores, agora com quase noventa faces para maior liberdade de escolha. E sendo um lançamento da Konami, já podemos esperar por uma seqüência de alta qualidade.

NINTENDO 64

GT 64: Championship Edition

Imagineer / Ocean

Corrida - N/A

Previsto para agosto de 98 nos EUA

Do mesmo time criador de MRC, GT 64 Championship Edition promete ser um dos melhores títulos do gênero para N64 de 98. Diferindo-se das loucuras na lama e nos mais diversos terrenos das corridas Off-Road de MRC, GT 64 traz, além de gráficos muito superiores aos do título supracitado, catorze carros oficiais de Grand Tour, permitindo que você possa pilotar os mais rápidos carros do mundo. Haverá dezesseis trajetos (um número bastante alto, diga-se de passagem) por todo o mundo, indo dos States até o Japão. O nível de detalhes dos gráficos também é incrível, com ótimos efeitos de luz, sombra e neblina. Em termos de jogo, as configurações de seu carro serão determinantes para uma boa corrida, diferindo-se de certos games que apenas simulam isso. Um pneu, por exemplo, define o quanto o mesmo se desgastaria ou o quanto seu carro derraparia correndo um uma pista molhada, coberta por neblina ou aquecida pelo sol. As batidas também influem na performance do veículo, Aliás, estas podem ser vistas através do ótimo sistema de Replay possuído por GT64. De resto, o game permanece uma incógnita. Mas aguardem por mais informações, pois este será um dos destaques da E3 (Electronic Entertainment Expo, nos States).

NINTENDO 64

Turok 2: Seeds of Evil

Nintendo / Iguana

Tiro - 96 Mega

Sem previsão de lançamento

Novas imagens de Turok 2: SoE foram liberadas. Mas antes, um pouco do Storyline: com a derrota de Campaigner (na primeira versão), o índio Iowa destrói o Chronocepter atirando-o em um vulcão ativo. Mas, o que ele não sabia, é que ali permanecia adormecido, dentro de sua nave selada por um campo de força criado por cinco totens de energia. Com a força liberada pela destruição do artefato, o tirano alienígena conhecido como Primagen desperta, começando a maquinar seu plano para se libertar de seu cárcere e, finalmente, conquistar o mundo. Com seus poderes psiônicos, Primagen comanda as criaturas pré-históricas para que estas destruam os totens que o mantém preso no vulcão. Mas há um problema com o qual ele não contava: Turok, o caçador de dinossauros, que jamais deixaria que isso acontecesse (ou, pelo menos, não sem uma boa briga). Então, Turok deve proteger os totens, encontrar as chaves para a prisão e, só então, derrotar a criatura. Tudo isso em 96 Mega de muita ação, com uma legião de inimigos muito maior, mais inteligente (com o novo sistema de Inteligência Artificial) e com um visual mais perigoso. Está confirmado o modo de quatro jogadores simultâneos, em competições do tipo DeathMatch, Team-Player Cooperative, e até um modo de "Capture a bandeira do time oponente". Segundo a Iguana, T2 está muito mais violento e sombrio que seu predecessor, com efeitos de luz em tempo real. Agora objetos como caixas ou extintores podem ser explodidos, bem como armas podem atravessar os oponentes, fazendo com que as paredes atrás destes fiquem banhadas em sangue. Por tudo isso, Turok 2: SoE é um ótimo candidato a game de tiro do ano.

NINTENDO 64

F-Zero X

Nintendo

Corrida - 96 Mega

Previsto para 14 de julho de 98 no Japão e 31 de agosto nos EUA

A Nintendo mantém sua promessa para o lançamento de F-Zero X. Após sua demonstração na E3, o game será lançado no Japão em julho, para um mês depois ser lançado nos States. Um lançamento "quase simultâneo" para um dos mais antigos títulos prometidos para o N64. E a produção parece bastante avançada, já apresentando alguns dos personagens que você poderá escolher, como Captain Falcon, Dr. Stuwart, Jody Summer, Pico, MMGasell, e Samurai. Fora isso, o logo e mais algumas imagens para você matar (mais) a sua impaciência.

Alguns dos personagens de FZero X: acima, Dr. Stu, Samurai e Jody; à esquerda, Capt. Falcon; à direita, MMG e Pico.

NINTENDO 64

Earthworm Jim 3D

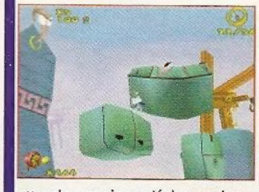
Vis Interactive / Interplay

Adventure - N/A

Sem previsão de lançamento

Nosso incansável herói Earthworm Jim finalmente enfrenta um perigo à sua altura. Mesmo tendo vencido os perigos do malvado Evil Cat em EJ, e salvado a princesa das garras do terrível Psycrow na versão anterior, talvez Jim não esteja preparado para a zona mais misteriosa de todo o universo dos games. Um lugar além da imaginação (in) humana... A mente de Jim. Sim! Após ser atingido por uma vaca-cadente (aliás, o que diabos o pessoal da Shiny, criadora do game, tem contra estes adoráveis mamíferos ruminantes?), o minúsculo defensor fica inconsciente, sendo levado para dentro de si mesmo. Você terá de guiar Jim por seis "imensos" mundos, que representam, cada um, uma parte do cérebro da minhoca (!?!). A maior novidade é que agora a aventura se passa em um universo completamente poligonal, o que proporciona uma liberdade de movimentação imensa. Mas não se preocupe, pois o protagonista

continua sendo nosso amado anelídeo-vestido-em-uma-armadura-titânica, com seus bons e velhos movimentos, como a chicotada com o próprio corpo, Heli-Jim, os saltos mirabolantes e, claro, as toneladas e toneladas de rajadas laser de seu Secador-Blaster-de-Cabelos-Patenteado. E não podemos esquecer das famosas "expressões faciais" da criatura, que estarão presentes graças a um novo sistema de construção de polígonos, que acrescenta ao game uma aparência de desenho animado e permitindo os *closes* mais ousados. Quanto aos estágios, estes vão desde as memórias da infância de Jim, passando por seus piores medos, como a BEE (Bovinos de Eleite Especial), as notícias de Elvis não morreu (com a aparição de vários zumbis dançantes em um cenário típico da era das discotecas), até chegar ao centro de seu cérebro, onde enfrentará seu pior inimigo: Earthworm Kim! A Interplay prometeu que as fases bônus também estarão de volta, com provas como Snowboarding



em porcos, levar o cachorrinho (Puppy, lembra-se dele?) para passear e até um passeio em foguetes de bolso. Parece que a safra de bons jogos de N64 começa a crescer. Ah, e há notícias de que uma versão para Playstation também vêm por aí. A qualquer momento, mais notícias sobre este lançamento...

SATURN

Lunar: Eternal Blue

Game Arts

RPG - 2 CD

Previsto para 23 de Julho de 98 no Japão

Bom, enquanto a Working Designs não move mais um dedo para trazer Lunar: The Silver Star Story do Saturn para os States, a Game Arts está a todo vapor na remixagem de seu Lunar: Eternal Blue para Saturn. Contando história de Hiro, um aventureiro que, como seu avô, possui um grande amor pela arqueologia e, de repente, se vê envolvido por uma misteriosa jovem de cabelos azuis chamada Lucia, vinda de Blue Star, uma das luas de Lunar, para encontrar a deusa Althena encarnada. Sua missão é relatar sobre um grande perigo ao qual Lunar está

sujeito, para que a grande deusa tome alguma providência. Ao mesmo tempo, Leo, o cavaleiro branco, líder da guarda de elite de Althena, é mandado pela mesma para acabar com a causa de uma destruição que está por acontecer, vinda de Blue Star... E assim a trama está formada. Hiro e Lucia partem em uma jornada pelo encontro com a deusa, encontrando ao longo do caminho grandes aliados, como Jean, a dançarina da caravana de Carnival; Lemina, a aprendiz de maga, parte da famosa guilda de magos da cidade mágica flutuante de Vanne (assim como Nash e Mia, de L:TSSS); Ronfar e seus dados mágicos, o curandeiro que, após não ter podido salvar sua amada, renegou seus serviços à Althena e passou a viver como um nômade; e muitos outros. Cerca de 65% do game está pronto, mas a produtora

garante que o game estará pronto até o dia anunciado. Mas vamos às inovações. Em relação à versão de Sega CD, o Saturn leva uma vantagem colossal. As cenas de "anime" (na verdade, sprites em movimento) foram melhoradas (transformando-se realmente em cenas de anime, como feito na conversão de L:TSSS) e algumas outras foram adicionadas, garantindo a nós mais algumas horas de fascínio. Quanto aos gráficos em si, eles continuam nossos adoráveis bonequinhos SD em 2D, tanto nas batalhas quanto fora delas. Mas claro, algumas mágicas tiveram seus gráficos melhorados e, em alguns casos, até refeitas. O próprio storyline recebeu alterações. A versão original era longa e cativante. Agora, cerca de dez horas de jogo foram adicionadas, "tapando" de

vez os buracos existentes no roteiro. Por isso tudo, L:EB terá dois CDs. E como não há possibilidade da Working Designs trazer tal título, temos de nos contentar com a versão japonesa. Bem, vejamos o resultado!

SATURN

Langrisser V

NCS / Masaya

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para junho de 98 no Japão

A última batalha de Langrisser está para começar... Desde seu lançamento, a saga de cinco capítulos competia com a saga de Shining Force pela hegemonia de melhor game de estratégia / RPG do Mega Drive e, em seguida, no Saturn, onde ganhara as belíssimas cenas de anime, ainda hoje consideradas as melhores feitas para o console. O próprio SNES teve uma versão, Der Langrisser, com um sucesso bastante satisfatório no Japão. Mas agora, a saga de

Langrisser chega à sua última era. É o fim de um capítulo na história dos games. Langrisser V está diretamente ligado ao seu antecessor. Adotando algo semelhante ao utilizado em Shining Force III - Scenario 2, você terá a oportunidade de controlar o outro lado da história. Em outras palavras, você controlará aqueles que foram os oponentes na 4ª versão, permitindo uma compreensão total da trama e da própria história deste épico. O

sistema de batalhas desta versão será mais voltada para as batalhas, diferenciando das outras quatro versões, mas ainda com o JPS (Judgement Phase System), que, baseando-se nos Status dos personagens, determina a ordem dos turnos de cada um dos lados. Este game marca o fim de uma lenda. Langrisser sempre proporcionara aos jogadores uma ótima dosagem de Storyline, gráficos, diversão e estratégia, tornando-se um dos mais perfeitos títulos do gênero. Mas a luta final precisa ser encarada...

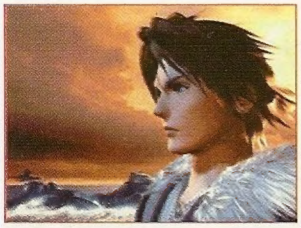
PLAYSTATION

Final Fantasy VIII

Square

RPG - N / A

Previsto para o final de 98 no Japão e março de 99 nos EUA



"Uma imensa frota naval cruza os mares. E no convés de um destes colossais navios, um jovem homem se destaca. Em sua face naturalmente pálida, além dos olhos negros e determinados, as marcas de cruéis batalhas diversas. Muitas batalhas para alguém de pouco mais de 17 anos como Squall Leonhart. Mas para um soldado, as cicatrizes são como troféus. Não que isso importasse para ele, claro. Afinal, nada, nada mesmo, realmente importava para ele. Com os cabelos de coloração escura, castanha, esvoaçando com o vento, ele observa o mapa adiante. Flashs do passado chegam à sua mente, reavivando antigas memórias... A areia quente e o ar seco dos desertos entrando em seus pulmões como lâminas... Suas pernas fatigadas, dando tudo de si para correr da ameaça que o persegue..."

O dia 15 de maio de 98 ficará marcado na história dos games. O Laforet Museum Roppongi, Tokyo, foi o local escolhido pela Square para sua tão esperada conferência para o anunciamento oficial daquele que (realmente) promete ser o melhor RPG do milênio. A softhouse dá continuidade à sua mais famosa saga, apresentando oficialmente à imprensa a oitava versão de Final Fantasy. Apenas para se ter uma idéia do peso do acontecimento, basta mencionar que este fora um dos motivos do adiamento da apresentação do SegaDreamcast antes da data esperada (mais detalhes na edição anterior). E, sabendo da importância, a Square soltou, nos dias que antecederam a conferência, a imagem do logotipo definitivo de Final Fantasy VIII, tendo um homem e uma mulher abraçados. "Mas qual a importância do logo de um game?", você se pergunta. Nenhuma, talvez. Nenhuma, não fosse esta uma versão de Final Fantasy. Os logos de FF são divulgados somente quando uma boa parte do Storyline está concluído. Assim fora com FFIV, com a silhueta de um cavaleiro negro; FFV com a de um dragão; FFVI, um Magitek Armor; ou, mais recentemente, FFVII, com um meteoro. Em outras palavras, pelo menos uns 80% do enredo deve estar pronto. Em seguida, uma nova imagem surgiu, mostrando o personagem principal, já batizado de Squall Leonhart (pronuncia-se "Leon-Rarti"), em alto mar, tendo várias embarcações ao fundo, juntamente com um belo céu ao pôr do sol. Mas voltemos à conferência. Estavam presentes os três grandes responsáveis pelo título: o presidente da Square, Tomoyuki Takechi, o vice-presidente e criador da saga, Hironobo Sakaguchi, e Shinji Hashimoto, o produtor desta versão. Um dos pontos tocados fora a velocidade da produção desta versão, a mais rápida de todos os tempos. Isso talvez se deva à reunião do time de produção de FFVII, sob a direção de Yoshinori Kitase além da, claro, experiência ganha com os vários títulos lançados para o console, o Playstation. O cargo Character Designer (que cria o visual básico dos personagens) continua sendo de Tetsuya Nomura, responsável por Cloud e seus aliados e por todo o Monster Design dos demais FFs. Tocando neste assunto, o artwork sofreu uma alteração bastante drástica, que pode não agradar muito aos amantes do estilo anime das versões anteriores.

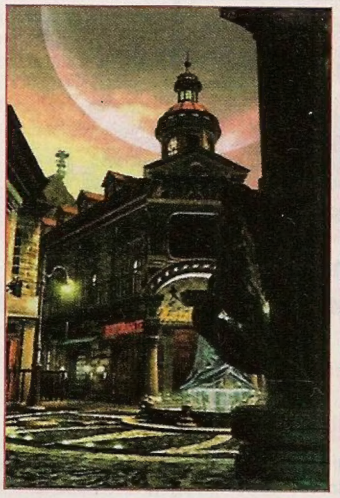
Contrariando toda a tradição da saga, Final Fantasy VIII terá personagens menos estilizados e mais realistas (suas proporções e movimentos estão mais semelhantes a pessoas mesmo; repare nos olhos de Squall e de Laguna), fato que pode causar uma certa perda de identidade da série. O compositor das canções, épicas e engrandecedoras, como não poderia deixar de ser, continua sendo Nobuo Uematsu, que promete utilizar de todo o seu talento neste título, elevando novamente a confiança que os fãs possuíam em suas composições. Após tal comentário, o vídeo demonstrativo foi apresentado. Os que tiveram a honra de presenciá-lo, disseram que fora um dos melhores trabalhos da Square em termos de CGs e gráficos poligonais. O vídeo se iniciava com Leonhart em uma frota (como descrito anteriormente). Após os flashs do protagonista, uma espécie de clipe surge, mostrando várias cenas do game e cenas de batalhas, além do segundo dos personagens, Laguna Loire, um ex-soldado que abandonara o cargo para se tornar um jornalista e, em completo contraste com Squall, tem uma preocupação muito grande consigo mesmo e com aqueles que o cercam, sendo otimista por natureza e popular por maioria de votos. Ao fim do vídeo, o logo oficial do game. Segundo Hashimoto, o time de produção conseguiu fazer tudo que gostaria de ter feito em FFVII e até mais. O sistema de batalhas parece ter sido um pouco alterado, visando mais a diversão. Como afirmou Sakaguchi, "Dedicamos muito de nossa energia na criação de um novo estilo de jogo (ele se refere a FFVII). Desta vez, dedicamos essa energia em fazer o jogo divertido". Mas nada além disso foi informado. Quanto aos gráficos deste, continuam sendo em 3D, mas com uma diferença gritante. Enquanto em FFVII os personagens possuíam polígonos chapados (puros) mas em grande quantidade (sistema chamado de "Gouraurd Shaded"), a FFVIII foram adicionadas texturas e ainda mais polígonos, tanto aos personagens quanto aos monstros e oponentes em geral. O mesmo vale para situações fora das batalhas. Os personagens serão muito mais semelhantes às CGs, abolindo de vez nossos "adorados" bonecos SD. Além de movimentarem-se de uma forma mais viva, mais real, eles serão muito mais expressivos, dando ao Storyline todo aquele toque que faltara a Final Fantasy VII (lembra-se dos dois únicos movimentos de Hojo? Tirando a posição normal, ele apenas ria e "ordenhava vacas"...). Para se ter uma idéia vaga, seria algo como o recente Parasite Eve, mas com gráficos várias vezes melhorados. Outra inovação é a presença de todos os integrantes do grupo na tela (como em Secret of Mana / Seiken Densetsu), algo inédito na saga. O Frame Rate também é uma incógnita, mas rumores dizem que será algo em torno de 60 fps (frames per second), o que é pouco provável. Mas tratando-se da Square, pode-se esperar de tudo. E claro, não poderíamos esquecer das ainda belíssimas cenas de CG, de naipe superior ao de seu antecessor (talvez devido ao auxílio prestado pelo time da Square nos States, responsável por Parasite Eve), sem nenhuma destas em baixa resolução (assim como no título supracitado). Por tudo isso, Final Fantasy VIII promete ser o game que mais exigiu do Playstation, mais ainda que Tekken 3. Falemos da essência de todo RPG: o enredo. Infelizmente os três grandes da empresa se recusaram a dar qualquer informação sobre este, a não ser que este será ainda mais intrincado que seu anterior (aliás, uma tendência seguida à risca) e que Leonhart é membro de um grupo militar (assim como os quatro Light Warriors, Cecil e os "Red Wings", Terra / Tina e Celles do "Empire", Cloud da SOLDIER...). Mas Sakaguchi adiantou que "Existem muitos elementos no game, mas um dos membros do grupo de desenvolvimento, Tetsuya Nomura, o Character Designer, diz que o tema será o 'amor'...". Em sua maioria, os títulos de Final Fantasy possuem um toque de um relacionamento amoroso entre os personagens, como Cecil e Rosa, Terra / Tina dividida entre Leo, Edgar e Locke, Locke dividido entre Celles e Rachel, Cloud e seus sentimentos por Aeris, Tifa por Cloud... Mas sendo o tema central o amor

(só para lembrar: em FFI, II e III o tema era o "heroísmo"; em FFIV, era "confie em si mesmo"; em FFVI, "as conseqüências do homem brincar com forças que não conhece"; e finalmente FFVII, seria "a proteção da vida"), então prepare-se para algo que realmente tocará o mais profundo de seu coração. O cenário todo segue o fluxo temporal de Final Fantasy, já tendo abandonado o estilo medieval em Final Fantasy VII. A sociedade continua com seus cativantes contrastes, com construções da Europa neo-vitoriana convivendo com antenas parabólicas e caças a la F-15. A Square pretende ultrapassar a marca de seis milhões de cópias vendidas por todo o mundo de FFVII, atingindo um mínimo de sete milhões para FFVIII. E para garantir isso, a Square afirmou que a Electronic Arts (estranhou? Vide as Rapidinhas da edição passada) trará o título para os States em muito menos tempo que os seis meses de demora de FFVII. Por fim, um demo jogável de FFVIII será lançado juntamente com Brave Fencer Musashiden, em julho deste ano, assim como em Tobal nº1, que viera com um demo de FFVII. Prepare-se para o maior lançamento do milênio...

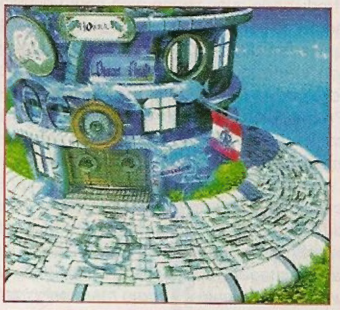
Aqui você confere o visual de Squall Leonhart, o personagem principal de Final Fantasy VIII. Parte integrante de um grupo militar, Leonhart é mestre em uma arma bastante peculiar, chamada somente de "Gunblade", que consiste em uma arma de grosso calibre, tendo uma lâmina no lugar do cano. Como usá-la? Bem, isso somente a Square pode responder...

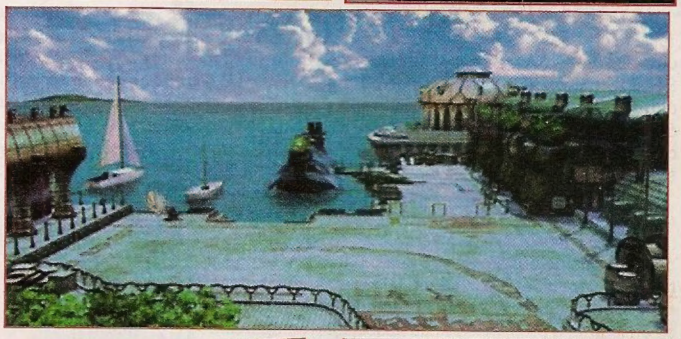
Agora os personagens integrantes do grupo poderão ser vistos na tela, diferindo-se de toda a saga, onde os demais "entravam" no primeiro. E pode-se perceber que os gráficos estão muito mais realistas, além de melhor trabalhados, com texturas e um número de polígonos surpreendente. O mesmo vale para as batalhas, como é possível se notar pelas imagens acima.

Laguna Loire
ラグナ・レウァール



Alguns dos novos cenários pré-texturizados. Final Fantasy VIII segue a mesma linha cronológica de seus antecessores, em constante evolução tecnológica. Só para se entender um pouco mais sobre isso, até FFV, a mágica era a principal forma de se resolver os problemas. Mas após a "War of Magi", em FFVI, esta fora banida e os humanos se viram obrigados a criar meios de sobreviver. Em FFVII, já era possível se notar o ponto que a tecnologia atingira, com aparelhos de TV, existindo até o intento de se conquistar o espaço. Mesmo assim os contrastes eram muito grandes, com espadas dividindo espaço com armas de fogo. E essa tendência continua. Até antenas parabólicas foram inventadas... Mas instaladas em construções típicas da Europa Neo-Vitoriana!





Dreamcast™

De Katana para Dreamcast, o console de 128 Bit da Sega mostra todo o poderio da empresa

Mas que diabos de nome é esse?

Apostamos que esta fora sua primeira reação ao conhecer o nome do novo console da Sega. Bem, antes de mais nada, basta dizer que esta palavra, Dreamcast, fora criada pela empresa e, literalmente traduzindo, significaria algo como "Elenco dos Sonhos" (Dream = Sonho; Cast = Elenco). Até seria uma escolha coerente, tendo em vista que o time de produção da máquina em questão é um verdadeiro *Dream Team*. A Hitachi, encarregada do processador central de 200 MHz de velocidade e 128 Bit; a NEC, responsável pelo chip acelerador gráfico Power VR2; a Yamaha, com seu chip Yamaha Super Intelligent Sound Processor; e a Microsoft, com o sistema operacional Windows CE. Todavia, a explicação dada por Shoichiro Irimajiri, presidente da Sega of Japan, durante a conferência para a promoção de seu mais novo console, ocorrida no dia 21 último, no Akasaka Hotel New Otani, foi um tanto diferente. Como ele mesmo disse, Dreamcast "*deriva da síntese de 'Dream' (Sonho) e 'Broadcast' (Difusão, Dispersão através da mídia), para exprimir a idéia de que este novo entretenimento digital pode 'perseguir' sonhos e criá-los para todos. Dreamcast foi desenvolvido com a mais alta resolução de imagem, a mais alta versatilidade de desenvolvimento (de jogos), e tendo a diversão do século 21 como meta principal*".

Agora, cá entre nós, Dreamcast é um nome realmente... Hmm... Inadequado. Talvez servisse para definir alguma tintura-de-cabelos, uma variedade de bananas, um novo modelo de forno microondas, qualquer coisa, menos um console. A própria Sega of America pode alterar seu nome, mesmo a S(ega) o(f) J(apan) tendo declarado que os dados e especificações divulgadas para o Dreamcast são universais. Bernard Stolar, o presidente da SoA, por exemplo, em sua conferência, tratava o novo console por "Dreamcast", quase indicando que este é somente mais um nome provisório, assim como Katana, Dural, Black Belt...

Sem mencionar este estranho logotipo. De coloração alaranjada, a pequena espiral sólida mais se assemelha a uma mangueira de incêndio, dessas de cinemas e outros locais do gênero. Talvez não tenham tido tempo o bastante para bolar algo melhor, talvez tenham feito isso de propósito (sendo uma espiral, algo não muito difícil de se encontrar, a probabilidade de associação ao aparelho é bastante grande; "Olha o símbolo do Dreamcast ali!" ou algo assim)... Mas, de qualquer forma, vejamos o que rolou nas duas conferências, decorridas no dia 21 de maio de 1998.

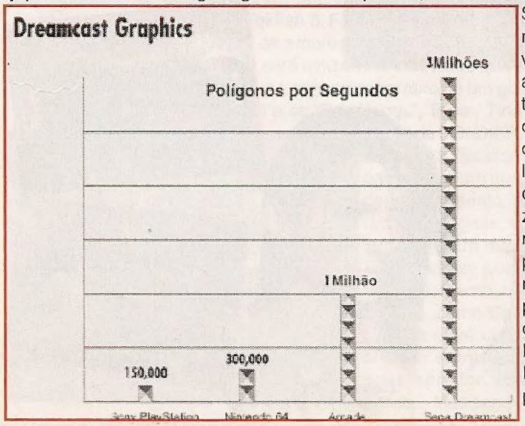
Sim, sinta O Poder!

No Game News da edição passada, demos o preview de quais seriam provavelmente as configurações básicas do Sega Katana. Com a capacidade de manipular cerca de 1.000.000 de polígonos simultaneamente, com 8 Mega de memória RAM e CD-ROM de velocidade 6x, milhares ficaram abismados com tal poder, mesmo sem saber ao certo se seriam 64 ou 128 Bit. Mas qual não foi nossa surpresa ao perceber que o Sega Dreamcast seria MELHOR QUE O PROMETIDO! Ou seja, com as atuais configurações, em tese, o Sega Dreamcast é 1.4 vezes melhor que a placa mais poderosa da Sega, a Model 3 Step 2! Aqui vai a configuração básica oficial do console:

- Processador Central Hitachi 128 Bit com um processador SH4 (freqüência de operação de 200MHz, 360 MIPS / 1.4 FLOPS) on-board (direto-na-placa) RISC (Reduced Intruction Set Computing);
-Chip Acelerador Gráfico NEC PowerVR2 Second-Generation (Mais de 3.000.000 polígonos por segundos e não menos que 60fps)
-Resolução 640 x 480;
-Chip de SomYamaha Super Intelligent Sound Processor (Yamaha SISP), com 64 canais de som;
-Sistema OperacionalWindows CE (com suporte para Direct X);
-Memória principal de 18 Megabyte (72 Megabit SD-RAM x 2), sendo 2 para o som, 8 para vídeo e 8 principais;
- CD-ROM de 12x (máximo);
- Modem de 33.6 Kbps (Kbyte per second);
-Controles de seis botões, um Start, um direcional analógico e um normal, em forma de cruz, nas cores vermelha, amarela, azul e cinza, com entrada para oVMS;
- Visual Memory System (VMS), vendido separadamente, com um display de cristal líquido para armazenamento de dados e troca dos mesmos. Funciona também como um sistema de jogos independente;
-Dimensões: 190mm x 195mm por 78mm de altura, na cor cinza e com os botões Power e Open;
-Pesa cerca de 2Kg

O processador central, desenvolvido pela Hitachi, é um dos principais fatores que tornam o Sega Dreamcast uma máquina tão poderosa e fascinante. A versão utilizada pelo console da placa Hitachi SH4 RISC (Reduced Instruction Set Computer, um tipo de arquitetura de processador que, apesar de comportar menos comandos que a tecnologia original, a CISC, tem um tamanho mais reduzido e traduz muito mais rapidamente programações em C++ para a linguagem da máquina em questão) é uma especialmente otimizada para a utilização total de seus recursos em games, a chave para a grande capacidade de aplicação de softwares em 2D e 3D. A velocidade de 200 MHz (Megahertz, unidade de medida usada para medir a velocidade geral de um processador) pode parecer já superada pelos atuais Pentium II com 266 ou 300 MHz. Todavia, sua estrutura personalizada para jogos, e seus 128 Bit (hipótese que sempre divulgamos e defendemos, aliás, que sempre fora rebatida por nossas amadas concorrentes... Mas, como dizem, "errar é humano, mas insistir no erro é burrice"), tornam o processador central do Sega Dreamcast cerca de quatro vezes mais rápido que os PCs supracitados. Sem contar, claro, seus 360 MIPS (Millions of Instructions Per Second, ou Milhões de Instruções por Segundo, uma medida do poder de um processador; o Nintendo 64 possui 125 MIPS, sendo o que mais se aproxima deste valor; o Playstation, 30 MIPS e o Saturn, 25 MIPS) e 1.4 FLOPS (Floating Point Operations per Second, Operações de Pontos Flutuantes por Segundo, medida matemática da destreza de um processador), que o torna superior a qualquer outra máquina de jogos já lançada. E mais: com tal performance gráfica, a passagem do dia para a noite ou vice-versa podem ser reproduzidas em tempo real! E, como disse Tsutomu Kanai, "*nossa companhia foi encarregada de produzir o mais eficiente processador de alta qualidade possível para o Dreamcast. No desenvolvimento do console, por causa de nossa companhia querer quebrar os limites do SH4 e maximizar nossa contribuição, nós procuramos trabalhar nela o quanto fosse possível antes que isso fosse liberado para as vendas. Dreamcast é o mais poderoso de todos os consoles já lançados, e dá origem a uma nova era para a multimídia. Então, estou confiante de um grande sucesso*".

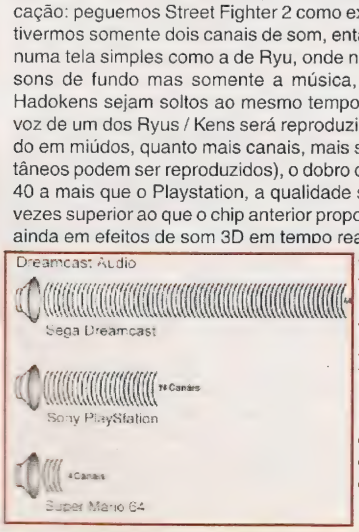
Mas o processador sozinho não conseguiria atingir a espantosa marca de mais de 3.000.000 (quantos zeros!) de polígonos simultaneamente. O Frame Rate mínimo de 60 fps (Frames Per Second, quadros de animação por segundo) é obra do chip acelerador de vídeo Power VR Second-Generation, da NEC Electronics Inc. japonesa e da Videologic inglesa. Este chip seria, literalmente, o coração visual do Sega Dreamcast, oferecendo um novo nível de realidade visual aos games e completa compatibilidade com o Direct X e OpenGL, o que, largamente falando, permite que qualquer game utilizando-se destes rode no Dreamcast. Só um porém: a Model 3 pode manipular 1.000.000 polígonos por segundo, enquanto o Dreamcast 3.000.000. Entretanto, a Model 3 produz polígonos de



quatro lados (retângulos e losangos em sua maioria), enquanto o Power VR S-G, triângulos, ou seja, são necessários dois polígonos do Dreamcast para se formar um da Model 3. Mas ainda assim o Dreamcast é 50% mais poderoso que a Model 3 Step 1, com a vantagem de poder manipular tal quantidade com todos os efeitos visuais ligados (fog, anti-aliasing, transparência, apagamento, luz e sombreamento, etc) e totalmente texturizados, em contraste com os 160.000 polígonos do N64, os 200.000 do Saturn ou os pouco mais de 300.000 do Playstation, sendo ambos nas mesmas condições. O número mínimo de polígonos que o Sega Dreamcat poderá manipular será 25.000 por frame a 60fps, enquanto o console da Sony roda 2.000 por frame a 30 fps. Como diria o próprio Hisashi Kaneko, presidente da NEC Company, "*os gráficos 3D são o coração do Dreamcast. Nós estamos orgulhosos por estar contribuindo com nossa tecnologia Power VR. O chip foi desenvolvido pela NEC em parceria com a Videologic britânica, e se tornou o verdadeiro chip para PCs e demais plataformas multimídia. Esta é uma imensamente poderosa tecnologia básica. Agora esta tecnologia PowerVR foi adotada por tão maravilhosos parceiros e encontrou seu caminho para o mundo das maquinas caseiras. Eu não poderia estar mais encantado*".

Agora, a resolução. O valor mínimo para os poderosos processadores gráficos do Dreamcast é 640 x 480 pixels (uma abreviação de Picture ELement, elemento da figura, que seriam, vulgarmente falando, os pontos que compõem a imagem no televisor ou monitor), a resolução do Playstation, forçando ao máximo seu engine, valendo o mesmo para o Saturn e o N64, com um valor máximo não definido (talvez 800 x 600, algo que, para uma televisão de resolução comum, cerca de 480 x 360, seria assombroso).

O Yamaha ARM7 (baseado no ASIC), originalmente escolhido para estar no Dreamcast, foi substituído pelo novíssimo Yamaha Super Intelligent Sound Processor (Yamaha SISP) que, apesar de ainda proporcionar os 64 canais de som (para quem nunca entendeu os canais de som, aqui vai uma rápida explicação: peguemos Street Fighter 2 como exemplo. Se tivermos somente dois canais de som, então, mesmo numa tela simples como a de Ryu, onde não existem sons de fundo mas somente a música, caso dois Hadokens sejam soltos ao mesmo tempo, apenas a voz de um dos Ryus / Kens será reproduzida. Trocando em miúdos, quanto mais canais, mais sons simultâneos podem ser reproduzidos), o dobro do Saturn e 40 a mais que o Playstation, a qualidade será várias vezes superior ao que o chip anterior proporcionaria e ainda em efeitos de som 3D em tempo real. De qualquer forma, você ainda poderá ouvir 64 vozes simultâneas no Dreamcast. No pronunciamento do presidente dos Diretores de Placas Eletrônicas da Yamaha, Wakioshi Ishimura, "*Yamaha tem atingido grandes distâncias no desenvolvimento da tecnologia de Sistema de Som Digital, então nós consideramos uma grande honra quando vieram com a oferta do desenvolvimento* (do sistema de som) *para o Dreamcast e a liderança do esforço para produzir a base de suas capacidades sonoras. Claro, novas tecnologias* (normalmente) *significam que as capacidades gráficas 3D são vastamente melhoradas, mas estou confiante de que nós podemos também oferecer uma experiência sonora muito mais rica para o jogador*".



Quanto ao sistema operacional, a Microsoft ainda garante que seu Windows CE (largamente utilizado nos laptops atuais) será o OS (Operational System) do Dreamcast. Porém, esta será uma versão completamente voltada para a produção de jogos para o Dreamcast, ou seja, personalizada para tanto, perdendo em exigência de hardware e ganhando em performance de games. Tal fato garante uma interação muito maior entre o jogo e o console, mas ainda mantendo toda a flexibilidade e versatilidade às produtoras, tudo garantido pela eficiência da linguagem de programação Microsoft Visual C++ 5.0, rapidamente convertida por chips RISC. Os recursos do DirectX também sofreram modificações, visando uma performance tão rápida quanto a arquitetura avançada do Sega Dreamcast. Resumindo tudo isso, a versão personalizada do Microsoft Windows CE dará aos produtores (que terão à mão ferramentas de simples manuseio, como o Win32 ou o DirectX API, e as vastas *libraries* do DirectX, o que inclue suporte para som e gráficos em 3D, além de um ótimo gerenciados de memória e arquivos em CD; ou ferramentas de jogos em rede, como o Winsock e o DirectPlay API, permitindo um proveito maior do Modem do Dreamcast) a certeza da possibilidade de se tomar total vantagem de cada componente do console. E com toda a versatilidade do Windows CE e do DirectX, as próprias softhouses poderão substituir as *Libraries* originais pelas próprias (em outras palavras, as Softhouses poderão desenvolver suas próprias tecnologias). Isso trará benefícios não somente aos produtores ou à Sega, mas também à Microsoft, que terá seu panteão de softhouses grandemente aumentado, logo que a essência dos games para Dreamcast será completamente compatível com os PCs que possuam a tecnologia do Microsoft DirectX.

Os 18 Mega RAM totais (na verdade, duas memórias independentes tipo SD-RAM de 78 Megabit, formando 156 Megabit, o que equivale a 18 Megabytes) foram mantidos. Sendo 2 Mega reservados para o som (onde eles são armazenados temporariamente, durante o jogo, por exemplo) e outros 8 para vídeo (possibilitando a altíssima resolvução e o excelente Frame Rate), sobram ainda 8 Mega somente para a memória principal, o que garante a possibilidade de empresas como a Capcom converter livremente seus títulos de arcade em 2D para a plataforma, mantendo ainda "clientes" que necessitem de RAM para seus Sprites. Aliás, vale lembrar que este é o valor mais alto de RAM Principal já possuído por um console (em segundo lugar está o Neo-Geo CD, com 7 MB), com a possibilidade de expansão, como seu antecessor de 32 Bit. O Playstation possui 1 Mega, o Saturn 2 (com a possibilidade de expansão) e o N64, 4 Mega. E como já citado outras vezes, se empresas como a Capcom e a SNK já faziam maravilhas com 3 / 6 Mega de RAM, imagine as conversões possíveis com mais de 8 Mega!

Fora toda esta velocidade, temos ainda o

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e
Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

CD-ROM de 12 velocidades, o dobro daquele que originalmente seria utilizado (redundante dizer, mas 6x). Tal drive fora desenvolvido pela Sega em conjunto com a Yamaha, devido à sua ampla experiência tecnológica na área. Se comparado com outros consoles, novamente o Sega Dreamcast leva uma vantagem enorme. Tendo o Playstation e o Saturn drives de CD-ROM de duas velocidades e o Neo-Geo CD com duas versões (1x e 2x speed), pode-se dizer que o drive será seis vezes mais rápido que qualquer outro do mercado. E, claro, não podemos nos esquecer que tal drive está programado para aceitar tanto CDs normais (de 660 MBytes de capacidade, em média) quanto discos especiais que comportam até 1GB (1024 MBytes).

Outro componente inédito presente na versão básica do Sega Dreamcast será o Modem de 33.6 Kps (Kbytes per Second, Kbytes por segundo; indica a quantidade máxima de dados que o modem pode transmitir e receber por segundo; quanto maior o valor, mais rápido as informações trafegam na rede), possibilitando assim que dois jogadores de dois pontos diferentes do mundo se desafiem em alguns jogos, acabando com o problema dos *Lone Rangers* que possuam um Dreamcast. Ainda não está definido o sistema utilizado para que tais acontecimentos se dêem, mas é bem provável que o mesmo seja semelhante aos serviços do MegaNet (para Mega Drive, onde era possível, inclusive, se executar depósitos e movimentações bancárias) e o SegaNet (para Saturn, com algumas implementações em relação ao seu predecessor), onde os jogadores podiam também acessar um *Chater* (onde é possível se conversar com outras pessoas pelo mundo) antes de jogar. Todavia, cogita-se a possibilidade de acesso total à Internet, podendo-se navegar através dos melhores Sites de games ou de assuntos diversos.

Agora vem o nosso maior medo, jogadores, em relação ao Dreamcast: o controle. Sim, o joystick dos consoles de última geração lançados (entenda-se, N64 e Jaguar) são verdadeiros desafios por si só, sendo quase necessária a realização de um curso (ou talvez formar-se em Telefonista no caso do Jaguar) para que se utilize-os com maestria. Como diriam alguns mais radicais, "*deveriam colocar um aviso de 'experiência altamente necessária' nas caixas de tais consoles*"! Mas desta vez parece que a Sega, tendo em vista os problemas que o joystick de suas concorrentes sofreram, resolvera simplificar um pouco as coisas. Apesar de grande, ao invés de trocentos botões, o controle do Sega Dreamcast possuirá somente SETE BOTÕES E DOIS DIRECIONAIS (um analógico e um digital)! Se tratarmos os dois direcionais como botões, então teremos o mesmo número possuído pelo Super NES (aliás, ainda hoje considerado um dos melhores, mais anatômicos e mais precisos joysticks do mundo dos games)! Podemos dizer que o controle do Sega Dreamcast é um amálgama entre o Analógico do Saturn (aquele que vinha com o game Nights) e o do 16-bit da Nintendo. De formato arredondado, quatro botões dispostos em cruz, sendo eles A, B, X e Y, coloridos e ocupando quase as mesmas posições que estes ocupavam no SNES (Y é verde, e está onde se localizava o X, que agora é amarelo e fica onde Y estava; A é rosa, enquanto B, azul, com suas posições invertidas). Praticamente idênticos aos do joystick analógico do Saturn, os botões laterais (que ainda não foi informados se serão C & Z ou R & L), posicionam-se na parte de trás, mas em um local bastante anatômico, não dificultando, por exemplo, o acionamento do L / Z. Como é costume da empresa, o botão Select inexiste, havendo somente o Start, agora redondo e ainda ao centro. O direcional digital (que é acionado ao máximo, independente da pressão sobre ele exercido) é muito parecido também com o do SNES, em forma de cruz. Já o analógico (que, dependendo da pressão colocada sobre alguma direção, resulta em uma certa velocidade para esta direção) é muito mais semelhante ao seu antecessor, utilizando-se de uma esfera (e não um mini-manche). Há ainda, na parte superior, uma entrada para o Visual Memory System, com uma pequena tela para a visualização do LCD do VMS. Segundo a empresa, o controle será colocado no mercado em quatro cores (azul, vermelho, amarelo e cinza), mas talvez este panteão seja aumentado ou diminuído, dependendo da aceitação do público.

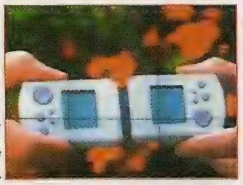
Por fim, o visual do console em si. A cor cinza e o logo laranja ao centro da tampa do drive de CD dão um quê de Playstation, mas os dois botões e a pequena viseira (que permite a visualização do CD rodando, muito útil para não ficar horas esperando pela carregação de um CD que não está sendo lido), além das quatro entradas para joysticks, trazem novas marés para as praias da Sega. Ele pesa cerca de 2 Kg (4,5 Libras), com medidas relativamente pequenas (pouco menor e mais alto que um Nintendo 64), sendo perfeito para o mercado mundial (compacto e poderoso). Quando perguntado se o Design e a cor do Sega Dreamcast são definitivos, Irimajiri disse que "*a forma do console é a final, mas continuamos pensando na cor*". Além disso, ele ainda acrescentou que "*o modem é removível. Ele pode receber uma atualização quando um mais poderoso estiver disponível. Há uma grande possibilidade de utilizarmos Modems externos para o sistema no mercado americano*".

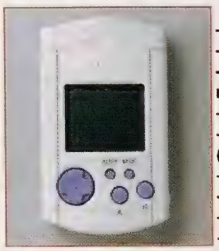
O preço também parece ter caído. Dos US$ 300, agora comenta-se sobre 250 doletas. Claro, como o próprio presidente da Sega of Japan disse, eles terão um prejuízo de 25% sobre o custo de produção, mas os preços ajudariam a elevar a moral de seus clientes e conquistaria novos consumidores.

O cronograma da SoJ parece já bastante definido. Em 8 e 9 de junho haverá a apresentação das empresas que farão parte do time da Sega. Daí então, somente em setembro outra notícia será liberada. Nesse mês, o nome dos jogos serão revelados. Na TGS (Tokyo Game Show, que acontece duas vezes por ano em Tokyo) de outubro, uma amostra do Dreamcast estará disponível para o público, bem como no Sega Digital Circus Show. O preço correto será anunciado próximo à data de lançamento, em novembro, para ser lançado dias depois, no dia 20 deste mês.

Game Boy + Memory Card = Visual Memory System

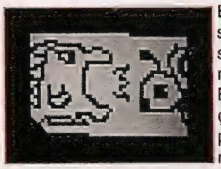
Uma das maiores novidades do Sega Dreamcast é seu Memory Card. O Visual Memory System (VMS) é, além de um Memory Card propriamente dito com capacidade idêntica à do MC do 32-Bit da Sony (128 Kb), uma agenda eletrônica de compromissos (talvez de telefones também... Quem sabe?) e um relógio de bolso, é também um console independente. Isso mesmo, o VMS é um console de 8-Bit, com um display de cristal líquido, direcionais e botões próprios, se assemelhando muito (talvez não ainda em capacidade) ao Game Boy da Nintendo! Existe também a possibilidade de se conectar dois VMSs (através de slots que estes possuem, que se ligam ao controle do Dreamcast) para a troca de informações, sem a necessidade de um gerenciador de memória do video game (diferindo-se do Playstation, por exemplo). Além disso, tais slots serão utilizados para, futuramente, serem conectados a arcades e até telefones para, assim, conseguir dados especiais e utilizá-los no mesmo game em seu próprio Dreamcast. Games no estilo "Tamagochi" já foram prometidos. E, algo mais impressionante ainda, é que o VMS será colocado no mercado antes mesmo da data de lançamento oficial do Dreamcast. O VMS já deverá estar disponível nos meses de julho ou agosto.





-Unidade de Processamento Central 8-bit;
-Capaz de armazenar 128 KB de memória;
-Tela de cristal líquido de 48 x 32 pixels de resolução, monocromático;
-Tela medindo 37 mm x 26 mm;
-Tamanho total de 47 mm x 80 mm por 16 mm de altura (não mais que um cartão de crédito);
-Funciona com duas baterias de relógio;
-Função Auto-Desligamento;
-1 canal de som PWM
-Pesa 45g

Godzila, o Rei dos Tamagochis



E um dos primeiros games do VMS será uma versão "tamagochiana" (um simulador biológico) de Godzila, chamada Godzila: Great Monster Picture Book aproveitando o embalo do lançamento do filme nos States. Você poderá alimentar seu Godzila e até mesclar seu DNA a de outros monstros para encarar criaturas como Kingdora, Mothra, Mecha-Godzila, etc, etc. Tudo isso por cerca de 18 dólares. Uma ótima escolha, não acha?

Nada de jogos? Mas tudo bem...

Até o dia 21 de maio, data do pronunciamento oficial do Sega Dreamcast, infelizmente nenhum game para o console estava pronto ou com imagens, com exceção de D2, da Warp, que foi apresentado somente dois dias depois (e que você confere na próxima edição). Todavia, eles não iriam, na própria conferência do "console do milênio", deixar de mostrar seu poderio. Então, dois programas de demonstração foram apresentados.

O primeiro, mostrava uma construção poligonal da face de Irimajiri, presidente da Sega of Japan que conduzira toda a conferência. "E qual a novidade nisso? A Nintendo fez o mesmo com seu Mario no lançamento do N64... Só por que agora é um modelo humano?", você deve estar se perguntando. Mais ou menos. O N64 tinha a cabeça de Mario, mas com polígonos razoavelmente texturizados e, sendo um modelo de fantasia, não seriam possíveis expressões complexas. Foi exatamente isso, o que faltara na apresentação com a cara do Mario, que o Sega Dreamcast fizera. A face que ali flutuava parecia real! Ela parecia viva, com muitas expressões complexas, e com todos os polígonos texturizados em tempo real. E cada expressão executada, cada movimento da grande cabeça, parecia incrivelmente viva! E mais, não era uma seqüência pré-gravada em estúdios gráficos, como fora o caso do primeiro vídeo promovendo o Project Reality (antigo N64, com os carros de corrida futuristas e etc). Irimajiri tinha completo controle de sua cabeça poligonal através do joystick do Sega Dreamcast. Efeitos de luz, com helicópteros circulando o membro, símbolos do Dreamcast deformando-a, uma transformação em metal líquido... Tudo através dos comandos realizados por Irimajiri.

Mas isso não fora nada, se comparado ao vôo realizado no demo denominado Babel Tower. A câmera sobrevoava a grande torre, tendo ali embaixo uma cidade magnificamente detalhada. Os polígonos, as texturas... Todas de qualidade acima da média, mais parecendo pré-texturizadas. Mas não eram. Todos os polígonos ali presentes eram texturizados em tempo real, como mostrara Irimajiri ao começar a rotacionar a câmera. Apesar da rota desta ser pré-definida, com o joystick tinha-se completa liberdade de movimentação de câmera. E não se viam polígonos se construindo, como se eles já estivessem lá há muito tempo, mas texturizados em tempo real. Era como uma CG controlável.

Irimajiri finalmente divulgou que aquelas eram imagens de um provável RPG criado por Yu Suzuki, do time da AM2.

Com estas duas seqüências, o Sega Dreamcast mostrara ser capaz de realizar coisas que, em tese, seriam impossíveis para os consoles da plataforma atualmente mais avançada, quebrando barreiras e tornando o mundo digital mais próximo da realidade...

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Aproveite esta oportunidade. Confira se não está faltando nenhum dos itens abaixo em sua coleção, ou aproveite para presentear alguém que está sempre ameaçando desfalcar sua coleção. A Editora Escala envia pra você, sem nenhuma despesa adicional. Você paga somente o preço da revista.

REVISTAS-PÔSTER

Os melhores pôsteres já produzidos no Brasil, com certeza, você já percebeu que sempre têm a marca da **Editora Escala**. Fotos mais nítidas, papel melhor, e uma beleza inigualável.

Coleção Teen

( )**Cód. P-CT 01**= Thalia - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 02**= Anastasia - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 03**= Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 04**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 05**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 06**= Spice Girls - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 07**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 08**= Thalia - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 09**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 10**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 11**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 12**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 13**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 14**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 15**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 16**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 17**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 18**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 19**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 20**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 21**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 22**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 23**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 24**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 25**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50

Coleção Show Teen

( )**Cód. P-ST 01** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 02** = Spice Girls - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 03** = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 04** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 05** = Ricky Martin - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 06** = Dominó - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 07** = Brad Pitt - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 08** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 09** = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 10** = Brad Pitt - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 11** = Spice Girls - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 12** = Tom Cruise - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 13** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 14** = Backstreet Boys - R$ 2,50

LIVROS

Se você quer saber tudo sobre seu ídolo, esta coleção traz textos que vão deixá-la bem informada sobre toda a história dos maiores astros da atualidade. Novidades, curiosidades e fofocas que você não encontra em nenhuma outro lugar.

( )**Cód. L-BIO 1** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. L-BIO 2** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90

REVISTAS

As melhores fotos, a melhor reprodução, o melhor papel. Tudo isso e muito mais você encontra nas revistas da **Editora Escala**, que trazem seus ídolos preferidos em imagens que você vai guardar para sempre.

Photobook

24 páginas em papel couché, mais capa em papel-cartão

( )**Cód. R-PB 01** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-PB 02** = Hanson - R$ 3,90
( )**Cód. R-PB 03** = Spice Girls - R$ 3,90

Graphic Book

( )**Cód. R-GB 04** = Backstreet Boys - R$ 3,90

Graphic Clip

48 páginas, mais capa em papel-cartão

( )**Cód R-GCL 1** = Bob Marley - R$ 4,90
( )**Cód R-GCL 2** = Spice Girls - R$ 4,90
( )**Cód R-GCL 3** = Hanson - R$ 4,90

Graphic Cine

48 páginas, mais capa em papel-cartão

( )**Cód R-GCN 1** = Leonardo DiCaprio: Titanic - R$ 4,90

Toda Sua

16 páginas em papel couché, mais capa envernizada, e adesivos autocolantes

( )**Cód. R-TS 1** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 2** = Hanson - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 3** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 4** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 5** = Leo, Backstreet, Hanson - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 6** = Leo, Backstreet, Ricky Martin e Spice - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 7** = Leo, Spice, Chiquititas, Thalia, Brad Pitt, Sabrina - R$ 3,90

Todinha Sua

32 páginas em papel couché, mais capa envernizada e adesivos autocolantes - formato 13,5 x 20,5 cm

( )**Cód. R-THS 1** = Leo, Malhação, Brad Pitt, Hanson, Backstreet- R$ 3,50
( )**Cód. R-THS 2** = Leo, Thalia, Ricky Martin, Chiquititas, Spice, Backstreet - R$ 3,50
( )**Cód. R-THS 3** = Leo, Thalia, Brad Pitt, Spice, Backstreet, Mulan - R$ 3,50
( )**Cód. R-THS 4** = Leo, Hanson, Chiquititas, Backstreet - R$ 3,50

MINI-BOOKS

Formato de bolso, tamanho 9 x 12 cm. 80 páginas em papel couché, mais capa. O formato ideal para se carregar no bolso e se distrair da tensão da espera e das filas que fazem parte do nosso cotidiano.

( )**Cód. MB - P01** = Bom Jovi - R$ 2,90
( )**Cód. MB - LT01** = Spice Girls - R$ 2,90
( )**Cód. MB - LT02** = Hanson - R$ 2,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.

Você não precisa recortar essa revista. Basta enviar cópia desta página assinalando as revistas que deseja receber (e a quantidade por edição) ou uma lista com os códigos e quantidade. Envie cheque nominal cruzado ou vale-postal à **Editora Escala Ltda.** No valor total de seu pedido, para Caixa Postal 20009, São Paulo - SP - CEP 02597-970. Telefone: (011) 266.3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa os títulos que tanto deseja.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

Difícil mas não impossível! Ralei e abaixei em 5 minutos sem código e sem salvar. Foi mal, desculpa!!???!

Sancler A. Silva do C.R.P Toca do Vício - Jaraguá - GO

Estamos aqui mais uma vez, eu e mais dois novos fãs de Rsident, Leonardo e Cleiton. Agora com todos os méritos para recebermos o título de jogadores mais rápidos do Brasil em Resident Evil 2. Depois de um trabalho de mais de três mêses, tudo que é possível nós realizamos.

Luis Carlos Machado de Jesus Júnior - Salvador - BA

Sou perito em Mario Kart tanto no N64 quanto no Super NES. Conforme li na edição nº 29, na seção "Rapidinhas", que quem batesse o recorde da Luigi Raceway iria para o Guiness, mando esta foto com meu recorde.

Daniel Pesse Candido - Campinas - SP

ATENÇÃO!

As assinaturas estão suspensas temporariamente. O telefone para números atrasados continua (011) 266 3166.

Olá camaradas da Gamers! Depois de uma análise das revistas que estão presentes no mercado, gostaria de comunicar-lhes: vocês ganharam um leitor assíduo. Por isso, na condição de leitor desta revista, gostaria de saber se há alguma chance de lançarem Shining Force III, Grandia e Panzer Dragoon RPG em inglês. E se há chance de Tomb Raider II para Saturn. Também gostaria de saber, na opinião vocês, quais os dez melhores RPGs para o Saturn?

Leonardo Ferreira de Souza - Belo Horizonte - MG

Bom, valeu pela assiduidade, Leo. Vamos então para as respostas. Shining Force III - Scenario 1 e 2 talvez saiam juntos, em meados de agosto. Sobre o terceiro cenário, nada se sabe. Grandia só ganha uma versão em inglês se for para o Playstation (como acontece com Lunar:TSSS). E Azel: Panzer Dragoon RPG, como você confere nesta edição, já saiu e com o nome de Panzer Dragoon Saga. Tomb II para Saturn? Nem pensar. A Eidos abandonara oficialmente o Saturn. Agora, os dez melhores RPGs para Saturn na opinião daqui da redação:

1º Grandia (Game Arts, 2 CDs, japonês)
2º Tengai Makyou Daiyon no Mokushiroku: The Apocalypse IV (Hudson, 2 CDs, japonês)
3º Lunar: The Silver Star Story (Game Arts, 1 CD, japonês)
4º Langrisser IV (NCS / Masaya, japonês)
5º Sakura Taisen II (Red / Chunsoft, japonês)
6º Shining Force III (Sega / Camelot, 1 CD cada, japonês)
7º Dragon Force (Sega / Working Design, 1 CD, japonês / americano)
8º Magic Knight Rayearth (Sega, 1 CD, japonês)
9º Panzer Dragoon Saga (Sega, 4 CDs, americano)
10º Albert Odissey: The Legend of Eldean (Sunsoft / Working Designs, 1 CD, japonês / americano)

##########

CLUBES

Clube do Fera
Rua Francisco Costa nº 40 Barra Nova
CEP 59300 - 000 Caicó - RN

Action Club Game
Rua José Bonifácio nº 969 Centro
CEP 14240 - 000 Cajuru - SP

Center Gamers Club
Rua Juvenal de Carvalho nº 88 Centro
CEP 62790 - 000 Redenção - CE
Não cobramos taxa de inscrição!

New Record Club
Rua Caminho 13, casa 04
CEP 46800 - 000 Ruy Barbosa - BA

Maniacs for Games Club
Rua Frei Osório nº 74 Centro
CEP 36520 - 000 Visconde do Rio Branco - MG

##########

Final Fantasy para Game Boy

E aí galera da Gamers, tudo em cima? Para que serve aquela entrada debaixo do SNES (EXT), é algum tipo de acessório? Existe algum Final Fantasy para Game Boy? Qual? Continuem com esse ótimo trabalho e valeu a atenção!

Erani José da Silva Jr. - Embú das artes - São Paulo

Pelo que temos conhecimento, esta entrada que vive criando dúvidas, teria a finalidade de expandir o Super NES, como, por exemplo, acoplar um Disk Drive, que nunca saiu do papel. Quanto aos "Final" da vida, foram lançados Final Fantasy Legend, FF Legend II, FF Legend III e FF Adventure. Por coincidência, a Sunsoft está relançando todos eles nos EUA.

ALUNDRA - Campeão de dúvidas desta edição

No jogo Alundra, cheguei até uma parte onde tenho que ir no cemitério, largar um buquê de flores em um túmulo e depois vou para um lugar onde tem umas estátuas onde aparecem almas de anjos. Encalhei e não consigo sair, help!

Alberto M. Azevedo - Porto Alegre - RS

Estou com problemas no jogo Alundra, no Despair Desert eu já peguei o item Sand Cape e fui nos dois tornados. Então, eles me levam a um lugar com duas pedras, resolvo o puzzle e vou a uma parte com vários pilares. Em qualquer lugar que eu vá, volto para perto dos tornados. O que fazer?

Fernando José dos Santos - Poá - SP

Estou quebrando a cabeça para detonar Alundra e gostaria de saber se vai sair uma revista com estratégia para esse jogo ou se ele tem algum item ou arma secreta. Se tem, como faço para pegá-los?

Airton Santana - Jaraguá - GO

Estou jogando Alundra e estou sem saber o que fazer para encontrar o Sol. Isso ocorre No Despair Desert (Ancient Shrine) onde deve seguir para o noroeste, seguir para onde o vento sopra.

Paulo César Teixeira de Almeida - Porto Alegre - RS

No jogo Alundra, qual a seqüência que devo usar na alavanca para fazer funcionar a segunda máquina?

Claudemir L. - Diadema - SP

Oi pessoal, tudo bem? Por favor, me ajudam! É sobre o jogo Alundra, cheguei numa parte onde ocorre o seguinte: é um tipo de Santuário que se chega através do deserto. Após encaixar as quatro pedras em botões piscantes (que ficam se alternando) , abre-se caminho para a tela seguinte e aí é que está o problema. Mato quatro bichos e cai mais quatro pedras para encaixar num botão no centro da sala. Qual das quatro pedras deve ser encaixada? Já tentei todas as combinações e nada acontece.

Anderson Vanderlei Guedes - São Paulo - SP

Estou preso no cemitério do jogo Alundra, na parte em que entro em uma sala e há 3 globos, acendo eles ao mesmo tempo e as portas se abrem. Sigo para a direita e entro em outra sala com 3 monstros; mato-os, as portas se abrem, sigo para a direita e estou de novo na mesma sala dos globos. Como faço para passar desta parte.

Steve Jackson - Taguatinga - DF

Realmente, Alundra é o campeão de dúvidas desta edição. Então vamos ver o que podemos fazer, certo?

Alberto, nesta parte você deve ir primeiro numa entrada do lado direito (na parte de cima) da tela e conversar com um fantasma, depois saia e vá mexer nos túmulos no andar de baixo, na seguinte ordem da esquerda para a direita: 3º túmulo, 2º túmulo, 4º túmulo, 1º túmulo e o 5º túmulo. Depois suba a escada, vá mais uma vez falar com o primeiro fantasma e depois desça. Os fantasmas vão abrir caminho para você.

Fernando, na parte dos pilares, suba no mais baixo (perto da escada) e vá fazendo a volta por cima dos outros até uma inclinação na parte de baixo da tela. Daí em diante você pode seguir para um brilho que vai levá-lo para dentro de um castelo.

Airton, acredite, você não é o único! Quanto à uma estratégia, parece que está sendo obrigado sair uma urgente. Por enquanto estamos ecaminhando a do Breath of Fire III (que também foi muito pedido). E como todo bom RPG, sim, há armas secretas que você adquire depois de obter 50 Gilded Falcon (estatuetas de um pássaro ou algo assim que você já deve ter pego pelo menos algumas). Depois de juntar as 50 (coisa que não é fácil), você vai trocar ou comprar uma espada do capitão Merrick numa casinha na beira da praia, mas isso é lá pelo final do game.

Paulo, sua pergunta não foi bem explicada, mas se você se refere a uma sala localizada na parte de cima de uma outra sala onde tem um monte de desenhos de olhos (abertos e fechados) no chão, tem uma pedra do sol atrás da coluna do lado direito. Se não for esta, talvez seja uma que está escondida atrás de umas plantas na torre do castelo. Caso não seja nenhuma destas alternativas, mande-nos outra carta e especifique tudo (como chegou aí, o que tem no cenário, os tipos de armadilhas e puzzles que você passou, etc).

Claudemir, mesmo com o mapa que você nos enviou, fica difícil de saber. Mas se você se refere à máquina na qual você pode subir (depois do pesadelo de um carinha dentro de uma mina), nenhuma das alavancas vai funcionar! Você vai ter que ser educado com a máquina, dando uns pulos em cima dela para fazê-la funcionar. Quando houver estes casos, tente mandar cartas que expliquem bem a situação ou não poderemos ajudar. É a gente que se perde!

Anderson, não se desespere. Depois de detonar os quatro monstros e as pedras caírem, você deve encaixar as danadas tudo no mesmo lugar uma em cima da outra. Então, coloque uma sobre a outra em cima do botão no centro da sala, na seguinte ordem: 1º água, 2º sol, 3º lua e em 4º a estrela. Se feito corretamente a porta na parte de cima vai se abrir.

Steve, não é tão difícil assim. Depois que você acender os três globos, vá para a entrada do lado direito e destrua os monstros para abrir a porta. Entre pelo lado esquerdo. Voltou para a sala com três globos de novo, certo? Errado, acenda os globos e saia pelo lado esquerdo de novo. Detone os bichos da sala (de novo) e na hora em que as duas portas se abrirem, saia pelo lado direito. Se deu certo, você vai sair já no caminho do chefe. Realmente, está sendo necessário uma super estratégia para este game. Tente adquirir a versão americana para facilitar as coisas.

Velhos blá, blá, blás

Caros editores, meu nome é Eduardo, tenho 23 anos e sou técnico mecânico. Acompanho a revista desde que começou a engatinhar e o progresso de vocês é uma coisa evidente. Porém, com o progresso veio um pouco de descaso. Explicando: tenho um N64 e o que vejo é a escassez de jogos para o console (bons principalmente) e vocês que tem o compromisso de trazer as notícias ao conhecimento do leitor estão deixando de fazê-lo de uns tempos pra cá. Ao contrário de outros leitores, eu admiro e acompanho também os outros consoles, mas acho injusto que o espaço para o N64 seja reduzido a ponto de ir para a seção Flash Game.

Com exceção do penúltimo número (Tekken 3) que foi esplêndido no geral, as matérias passadas foram reduzidas ao máximo dando lugar aos RPGs. Nada contra RPG, mas acho que o espaço ocupado por eles poderia ser melhor aproveitados pelos leitores em geral. A Gamers é uma ótima revista, porém o mercado está ficando + disputado e estão surgindo + revistas de peso, também tenho uma grande bronca relacionada ao jogo Gambare Goemon 64, pois vocês há alguns nºs atrás fizeram uma estratégia sobre o jogo dizendo que era só, e o jogo não havia chegado nem ao meio. Acredito que vocês têm um grande débito conosco, os possuidores do N64 que, pelo menos aqui em Campinas, estamos insatisfeitos com a procedência da revista.

Finalizando, volto a dizer que a Gamers é uma ótima revista, mas precisa ouvir os leitores e que minha carta é uma crítica sim, mas no sentido de ajudar o processo de evolução da revista. Gostaria também que pelo menos respondessem minha carta.

Obrigado desde já,

Eduardo Balbinos - Campinas - SP

Continuam as críticas e continuamos levando em consideração a maioria. Cartas como a sua chegam de vez em quando, antes era por causa do Saturn que ocupou pouco espaço em algumas edições, por falta de bons jogos, e ultimamente já não estão reclamando mais. Primeiro foram os 16 bit que ocupavam o maior espaço na revista e, de repente, pararam de produzir jogos para esses consoles. Ficamos muito tempo sem falar deles, e demos pulos de alegria quando soubemos dos dois lançamentos para SNES, que você confere nesta edição. Veja na seção Game News a lista de jogos que estão para serem lançados para o N64 e talvez, em breve, os espaços estejam melhor distribuídos. Quanto a Gambare Goemon 64 estamos para fazer uma matéria completa de Mystical Ninja, que é a versão americana do mesmo.

##

Leitor ligado

Vocês cometeram alguns errinhos na edição 29 em Marvel Vs. Capcom. Na explicação dos Special Partners, Magneto é o 4º personagem da 3ª fileira e não o 3º da 4ª fileira, como foi dito. Também nos Special Partners, houve uns erros para selecionar Jubilee e Psilocke, veja:

Errado - (14) Jubilee = SR+SM+SF+CM, (16) Psylocke = SM

Correto - (14) Jubilee = SM + SF + CR, (16) Psylocke = CM

Ah, tentem fazer este combo infinito do personagem Red Venom: com o inimigo no canto, arremesso com SF, SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé Λ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Diving Bite, CR agachado (OPC), SF em pé Λ (SuPu)SR, SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Diving Bite, CR agachado (OPC), SF em pé Λ ...

Vale a pena tentar. Até a próxima!

Thiago Maciel da Silva - São Paulo - SP

Como um conhecedor de criaturas místicas, venho por meio deste mail corrigir um erro que foi cometido na edição nº 30. Quando se dirigiram ao representante masculino da espécie de Morrigan (Súccubus), vocês utilizaram o termo Mancubus, o que é errado. O "macho" se chama Íncubus.

Leonardo Raffo Coutinho - Via E-mail

Valeu, pessoal! Escrevam sempre!

Torneio de Magic tipo 2 na Progames Salvador - Bahia
Todos os sábados de junho, às 14:00 horas, 32 vagas
Inscrições pelo fone: (071) 356 - 1372

FERAS DO TRAÇO

EDUARDO R. PANSICA
BELO HORIZONTE - MG

ROBSON R. DALPRA
SÃO PAULO - SP

CAIO THIAGO A. OLIVEIRA
TERESINA - PI

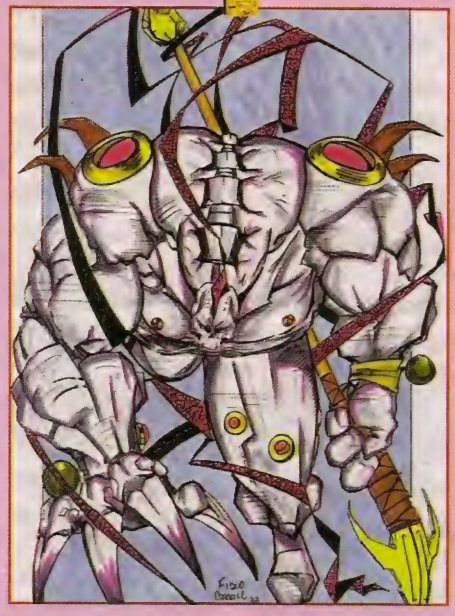
ORLANDO A. NASCIMENTO
SÃO PAULO - SP

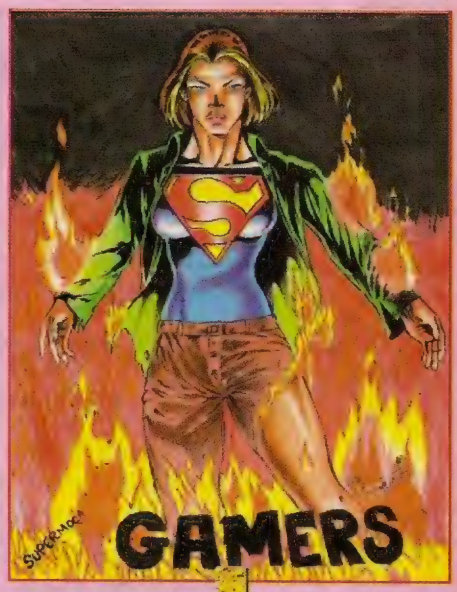
MARLI R. SANTOS
SÃO PAULO - SP

IGOR PINHEIRO DA SILVA
SÃO PAULO - SP

CARLOS GUEDES
MAUÁ - SP

FABIO C. FRANÇA
MAUÁ - SP





EDIELSON G. PIMENTEL
RIO DE JANEIRO - RJ

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

O melhor PROVEDOR INTERNET

Acesse GRÁTIS por 3 dias e saiba porque !

- Provedor Internet de padrão internacional
- Sistema de autenticação centralizado
- Suporte técnico via 0800
- Alcance Nacional

(011) 849-0909
master@cyberspace.com.br
http://www.cyberspace.com.br/franquia

Cyber Space

Venha navegar com a gente !

Temos disponibilidade de franquia para todo o Brasil.

PRÓ DICAS

Playstation

FIFA SOCCER '98: ROAD TO THE WORLD CUP

Ajuste a iluminação

Pause o game e pressione: □, ▲, X, □, ▲ (2 vezes), X (2 vezes), □ (5 vezes), ▲ (5 vezes) na tela de options.

Big Head Mode

Na opção Player Edit, mude o nome de um jogador para "eac rocks". Selecione "Special Option" para habilitar o código.

Crazy Ball Mode

Mude o nome de um jogador para "dohdohdoh". Então selecione "Special Option" para habilitar o código.

Dive Mode

Mude o nome de um jogador para "johnny atomic". Então selecione "Special Option" para habilitar o código.

Grana fácil

Para editar seu bankroll, pressione □, X, □, L2, L1 na tela Club Transfers.

Modo batata quente

Mude o nome de um jogador para "xplay". Então selecione "Special Option" para habilitar o código.

Barreiras invisíveis

Mude o nome de um jogador para" surlofus". Então selecione "Special Option" para habilitar o código.

Jogadores idiotas

Mude o nome de um jogador para "footy". Então selecione "Special Option" para habilitar o código.

Atributos infinitos para os jogadores

Na tela Player Edit, pressione L1, L2, X, □, X.

Saturn

FIFA SOCCER '98: ROAD TO THE WORLD CUP '98

Big head mode

Mude o nome de um jogador para eac rocks.

Jogadores pulam mais

Mude o nome de um jogador para johnny atomic.

Crazy ball

Mude o nome de um jogador para dohdohdoh.

Barreiras invisíveis

Mude o nome de um jogador para urlofus.

Modo batata quente

Mude o nome de um jogador para xplay.

Movimentos idiotas

Mude o nome de um jogador para footy.

Nintendo 64

AEROFIGHTERS ASSAULT

Pintura alternativa

Para escolher a pintura alternativa no game principal, Practice ou Boss Attack mode, pressione o botão R na tela de seleção de avião. Para selecionar a cor alternativa no Death Match, segure o botão R enquanto seleciona um dos quatro aviões originais.

Level secreto

Para conseguir o level secreto, você deve completar cada level, inclusive o bônus. Quando vencer o Ice Cave com todos os outros levels completos, você irá para um novo level: The Moon.

Avião bônus

Na tela "PRESS START" , pressione ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, ▶, ▼.

Aviões extras no Battle Mode

Para ganhar seis novos jatos, vença os primeiros dois estágios para ter o MIG 25 e MIG 31, complete o terceiro e quarto estágios para ganhar o F-22 e KFR C2, e termine o game para ter o EFA e RAFALE.

Lady Pilot no F-15

Entre com este código na tela título: ◀, ↓, ▶, ▲, ◀, ▶, ▼.

Jogue com Mao Mao

Espere as palavras "Press Start Button" aparecerem na tela título e pressione: ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, ▶ e ▼. Na tela "Pilot Select" você encontrará um novo personagem chamado Mao Mao que pilota um F-15. Nota: você já deve ter ganho acesso a Mao Mao se você continuou mais que três vezes no estágio Tokyo.

Jogue com Spanky

Para jogar com o personagem secreto Spanky, complete todas as três missões bônus.

TomahawkTrick

Escolha o F-14 e comece um novo game. Enquanto voa, use seu special, missile e chaff nesta ordem. Se você fizer certo terá 5 Tomahawks e 4 explosivos heat-seeking.

PC

FIFA SOCCER '98: ROAD TO THE WORLD CUP

Cheat Codes

Vá para player edit e mude o nome de qualquer jogador para um desses nomes e um box de opções irá aparecer.

Nome	Efeito
eac rocks	Cabeção
johnny atomic	Saltar
dohdohdoh	Crazy ball
ur1ofus	Barreiras invisíveis
xplay	Batatas quentes
footy	Movimentos idiotas

Playstation
DEATHTRAP DUNGEON

Invencibilidade

Na tela game setup, pressione ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑.

Level Select

No menu principal, pressione L1, R1, ▲, ▲, □, ○, R1, L1 e escolha LOAD GAME.

Playstation
ACTUA SOCCER

Jogador bônus

Na tela título, segure Select + ↖ para conseguir um Gremlin Star escondido chamado Crossi.

Playstation
ACTUA SOCCER 2

Cheat Codes

Insira estes códigos no menu inicial

GREMLIN 11: ←,→,□,○,↑,↓,□,○
SUPER FURY ANIMALS: ←,←,□,→,→,○,↑,↓
GHOST BALL: □,□,←,←,→,→,○,○
BEACH BALL: ←,→,←,↑,←,→,□,□
SMALL PLAYERS: ○,↓,↓,□,↑,↑,←,→
INVISIBLE PLAYERS: □,○,↓,○,↑,→,□,←
GIGANT PLAYERS: ↑,↓,↓,→,□,□,○,○
BREAK REFLECTORS: ←,←,←,○,→,→,→,□
BLACK-WHITE COLOR TV MODE: ↑,↓,↑,□,○,↑,↓,↑

Nintendo 64
CLAYFIGHTER 63 1/3 SCULPTOR'S CUT

Jogue com High Five

Na tela de seleção de personagens, segure o botão L enquanto entra com o seguinte código: ▲, ▼, ◀, ▶, B, A. Se der certo, você ouvirá um beep. Então mova o cursor sobre um dos pontos de interrogação e pressione o botão R. High Five aparecerá!

Jogue com Boogerman

Na tela de seleção de personagens, segure Z ou L e pressione B, B, ▶, ▶, ◀, ◀. Então pressione R no box "?" para jogar com Boogerman.

Jogue com Earthworm Jim

Segure Z ou L e pressione B, ◀, ▲, ▶, ▼, ▲. Você ouvirá um som. Então pressione R no box "?".

Playstation
FORMATION SOCCER '97: THE ROAD TO FRANCE

Novo nível de dificuldade

Para acessar um novo nível de dificuldade, termine o Human Cup e salve o game.

Time forte

Após terminar a Human Cup e salvar, no Exhibition Mode vá para esta ordem: HOL, USA, MEX, ARG, NGR, então pressione □.

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

Preço Especial Para Revenda e Locadoras

CÂMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

GAME SHARK

Playstation

BOMBERMAN WARS

Move infinito, inclusive inimigo (pressione L1 e R1)
..... D008ACC8 0404
..... 80026D0E A090
..... D008ACC8 0408
..... 80026D0E 8090
Bomba infinita após um round (pressione L2 e R2)
..... D008ACC8 0402
..... 8002C128 0000
..... D008ACCE 0402
..... 8002C12A 2402
..... D008ACC8 0401
..... 8002C128 FFFF
..... D008ACCE 0401
..... 8002C12A 2442

X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION (japonês)

Códigos para player 1

Energia infinita 80042B6C 0090
2/3 de energia 80042B6C 0060
1/3 de energia 80042B6C 0030
1 hit mata 80042B6C 0001
Sem energia 80042B6C 0000
Barra de power no level 3 ..... 30042B70 0003
Barra de power no level 2 ..... 30042B70 0002
Barra de power no level 1 ..... 30042B70 0001
Sem barra de power 30042B70 0000
Jogar com Apocalypse 8004299C 0010

Códigos para player 2

Energia infinita 80042EB4 0090
2/3 de energia 80042EB4 0060
1/3 de energia 80042EB4 0030
1hit mata 80042EB4 0001
Sem energia 80042EB4 0000
Barra de power no level 3 ..... 30042EB8 0003
Barra de power no level 2 ..... 30042EB8 0002
Barra de power no level 1 ..... 30042EB8 0001
Sem barra de power 30042EB8 0000

Slow Motion 800220C8 8526

G DARIUS (Japonês)

Vidas infinitas para Player 1 ..... 800B9DBE 0005
Vidas infinitas para Player 2 ..... 800BA4CA 0005
Invencibilidade para Player 1 ..... 800B9DC2 0092
Invencibilidade para Player 2 ..... 800BA4CE 0092

ANCIENT ROMAN: POWER OF DARK SIDE

GP infinito ..... 80122028 FFFF
..... 8012202A 00FF
1º personagem com level 99 e experiência
..... 801573D4 967F
..... 801573D6 0060
2º personagem com level 99 e experiência
..... 80157448 967F
..... 8015744A 0060
3º personagem com level 99 e experiência
..... 801574BC 967F
..... 801574BE 0060
4º personagem com level 99 e experiência
..... 80157530 967F
..... 80157532 0060
5º personagem com level 99 e experiência
..... 801575A4 967F
..... 801575A6 0060
6º personagem com level 99 e experiência
..... 80157618 967F
..... 8015761A 0060
Todos os códigos do Level 99 só fazem efeito após uma batalha.

MOTORHEAD PAL

Dificuldade (Nota 1) ..... 801A 8388 000?

Terminar em primeiro

800CAB48 0001	800DAC68 0001	800D0CA8 0001
800CBC88 0001	800C3DD0 0001	800C5FC0 0001
800C5588 0001	800D94B0 0001	8013C650 0001

Nota 1: Mude a ? por 0 para Easy, 1 para Medium ou 2 para Hard.

FORSAKEN

Pulsar infinito 8008628C 8000
Mug infinito 800862D6 0507
MFRL e Graviton infinitos 800862DC 2A01
Purge infinito 800862DE 0009
Mísseis Solaris infinitos 800862D8 0009
Shields infinitos 80086284 1000
Hull infinito 80086286 1000

FORSAKEN DEMO PAL

Shield infinito 8008775C 1000
Hull infinito 8008775E 1000
..... 8017058C 1000
Pulsar-Rockets infinitos 800877AE 0507
Máx. Powerpods 80087788 0003

GAME SHARK

Saturn

SHINNING FORCE III: SCENARIO 2

Master code ..... F6000924 FFFF
..... B6002800 0000
Dinheiro infinito .. 160302DC 0098
..... 160302DE 967F

Personagem principal

Level =99 ..... 36034033 000A
EXP =100 ..... 360340B5 0064
Máx. HP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034031 00FF
Máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L par ativar o código D6021464 1008
..... 36034032 00FF
HP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360340A3 00FF
MP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360340A4 00FF
máx. attack 360340A5 00FF
máx. defence 360340A6 00FF
máx. speed 360340A7 00FF
máx. move 360340A8 00FF
máx. lucky 360340A9 00F0
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360340AC 0063
..... D6021464 1008
..... 360340AD 0063
..... D6021464 1008
..... 360340AE 0063
..... D6021464 1008
..... 360340AF 0063
..... D6021464 1008
..... 360340B0 0063
..... D6021464 1008
..... 360340B1 0063
..... D6021464 1008
..... 360340B2 0063

2º personagem

Level =99 ..... 360340E3 0063
EXP =100 ..... 36034165 0064
máx. HP (Joker Command) pressione ↑ e botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360340E1 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360340E2 00FF
HP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034153 00FF
MP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões Lpara ativar o código D6021464 1008
..... 36034154 00FF
máx. attack 36034155 00FF
máx. defense 36034156 00FF
máx. speed 36034157 00FF
máx. move 36034158 00FF
máx. lucky 36034159 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 3603415C 0063
..... D6021464 1008
..... 3603415D 0063
..... D6021464 1008
..... 3603415E 0063
..... D6021464 1008
..... 3603415F 0063
..... D6021464 1008
..... 36034160 0063
..... D6021464 1008
..... 36034161 0063
..... D6021464 1008
..... 36034162 0063

3º personagem

Level =99 ..... 36034193 0063
EXP =100 ..... 36034215 0064
máx. HP (Joker Command) pressiome ↑ e os botões L par ativar o código D6021464 1008
..... 36034191 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L par ativar o código D6021464 1008
..... 36034192 00FF
HP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034203 00FF
MP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034204 00FF
máx. attack 36034205 00FF
máx. defense 36034206 00FF
máx. speed 36034207 00FF
máx. move 36034208 00FF
máx. lucky 36034209 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 3603420C 0063
..... D6021464 1008
..... 3603420D 0063
..... D6021464 1008
..... 3603420E 0063
..... D6021464 1008
..... 3603420F 0063
..... D6021464 1008
..... 36034210 0063
..... D6021464 1008
..... 36034211 0063
..... D6021464 1008
..... 36034212 0063

4º personagem

Level =99 ..... 36034243 0063
EXP =100 ..... 360342C5 0064
máx. HP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034241 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034242 00FF
HP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360342B3 00FF
MP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360342B4 00FF
máx. attack 360342B5 00FF
máx. defense 360342B6 00FF
máx. speed 360342B7 00FF
máx. move 360342B8 00FF
máx. lucky 360342B9 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360342BC 0063
..... D6021464 1008
..... 360342BD 0063
..... D6021464 1008
..... 360342BE 0063
..... D6021464 1008
..... 360342BF 0063
..... D6021464 1008
..... 360342C0 0063
..... D6021464 1008
..... 360342C1 0063
..... D6021464 1008
..... 360342C2 0063

5º personagem

Level =99 ..... 360342F3 0063
EXP =100 ..... 36034375 0064
máx. HP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360342F1 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360342F2 00FF
HP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034263 00FF
MP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034264 00FF
máx. attack 36034365 00F0
máx. defense 36034366 00FF
máx. speed 36034367 00FF
máx. move 36034368 00FF
máx. lucky 36034369 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 3603436C 0063
..... D6021464 1008
..... 3603436D 0063
..... D6021464 1008
..... 3603436E 0063
..... D6021464 1008
..... 3603436F 0063
..... D6021464 1008
..... 36034370 0063
..... D6021464 1008
..... 36034371 0063
..... D6021464 1008
..... 36034372 0063

6º personagem

Level =99 ..... 360343A3 0063
EXP =100 ..... 36034425 0064
máx. HP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360343A1 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 360343A2 00FF
HP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034413 00FF
MP atual (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 36034414 00FF
máx. attack 36034415 00FF
máx. defense 36034416 00FF
máx. speed 36034417 00FF
máx. move 36034418 00FF
máx. lucky 36034419 00FF
máx. MP (Joker Command) pressione ↑ e os botões L para ativar o código D6021464 1008
..... 3603441C 0063
..... D6021464 1008
..... 3603441D 0063
..... D6021464 1008
..... 3603441E 0063
..... D6021464 1008
..... 3603441F 0063
..... D6021464 1008
..... 36034420 0063
..... D6021464 1008
..... 36034421 0063
..... D6021464 1008
..... 36034422 0063

Playstation

SKULLMONKEYS

Level bônus e vidas extras

Para acessar um novo level e começar o game com 86 vidas, vá para a tela de password e pressione R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2.

Free Stuff

Durante o jogo, pause o game e entre com qualquer dos códigos abaixo.

Objeto	Código
Halos	R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓
Shield	R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓
Bullets	↓, O, ↑, R2, ←, ▲, Select, Select
CurlyCue	R1, →, O, R2, R2, □, →, Select
Fart Head	R1, ←, ↑, L1, L1, □, →, Select
Phoenix Hand	□, ▲, R2, ←, Select, O, ▲, →
UniverseEnema	←, ▲, →, ↓, ▲, Select, Select, Select
SuperWillie	R1, ←, □, ▲, L1, ▲, R2, Select
Pause Klaymen	L2, ←, O, R2, ↓, □, ▲, ↓
Color Klaymen	L2, O, O, ←, Select, L2, ↑, ↓
Psyco Klaymen	↓, →, ▲, L2, ↑, ←, ▲, Select
SlowMo	L1, ▲, ←, ↓, R2, ▲, ←, Select
SuperFast	←, □, R2, O, R1, ↓, O, R2
Flea Klaymen	R1, ←, □, ▲, R1, ←, □, ▲
ShootHead	↓, □, ▲, ↓, ↓, □, □, →

Vidas máximas

Pause o game e pressione: L1, ▲, ↓, ←, ○, Select, □, →.

Passwords

Level	Password
World 2 (15 vidas)	R2 R2 O □
World 3 (31 vidas)	R2 □ R2 R1 □ X R1 X X R1 ▲
World 4 (35 vidas)	O ▲ □ ▲ O R1 R1 L1 X R1 □
World 5 (36 vidas)	L1 L1 □ L1 □ R1 □ L1 □
World 6 (33 vidas)	□ R1 L2 X ▲ X O L1 □ X □ X
World 7 (33 vidas)	□ R1 O L1 O R1 O L1 X X □ R2
World 8 (25 vidas)	□ L2 R1 ▲ ▲ X □ L1 □ R1
World 9 (31 vidas)	R2 O R1 R1 O X O L1 □ ▲ □ L1
World 10 (40 vidas)	X L2 □ ▲ O R1 O L2 □ ▲ L1
World 11 (38 vidas)	R1 X X L1 L1 R1 ▲ L1 L2 R1 L2
World 12 (44 vidas)	L1 L2 O L1 R2 R2 R1 L2 L2 R1 □ L2
World 13 (45 vidas)	O □ X R2 O R1 L2 L1 R2 □ ▲
World 14 (49 vidas)	□ L1 L1 R1 R2 ▲ R1 L2 L1 R2 □ R2
World 15 (23 vidas)	R2 X L2 ▲ ▲ L2 R1 R2 L1 R2 L2
World 16 (29 vidas)	L2 R2 R2 ▲ ▲ L2 R1 R2 L1 R2 L1
World 17 (16 vidas)	X ▲ R1 L1 R2 L1 R2 L2 L1 R2 ▲ X
1970's	□ R1 R1 L1 L2 ▲ R1 L2 L1 R2 □ R2

Video Clip Passwords

Clip	Password
1	O, L1, X, ▲, □, X, X, X, L1, R1
2	O, R1, □, ▲, L1
3	X, R2, □, X
4	□, R1, □, X, X, X, O, O
5	X, ▲, X, X, R1, □, O, X, L1, X

Nintendo 64

WORLD CUP '98

Narração do gol

Pressione A, B, ◀, ou ▼ após um gol para ouvir diferentes sons.

Saturn

WORLDWIDE SOCCER '97

Movimentos especiais

Back Flip: Na corrida, pressione ←, → e B.
Side Step: Na corrida, pressione 2 vezes → ou ←.
Rainbow Kick: Pressione ←↙↓↘→ + B

Playstation

TENNIS ARENA

Jogadores extras e Canyon Court

Na tela do logo "Smart Dog", pressione: ↑, ↓, ←, →, Start. Se der certo você deverá ouvir um cara aplaudir. Feito isso você terá acesso a jogadores extras e a Canyon Court que não é disponível no Smash Tennis mode.

Fire Backhand

Para mais um powerful backhand, segure R1+R2 e pressione: X, □, ○, □, X, ▲. Segure R1+R2 e pressione Select.

Saturn

BURNING RANGERS

Imagens bônus

Ponha o CD do Burning Rangers em um PC ou Mac e vá para a pasta/diretório. Como em Nights, você terá uma pasta com bitmaps em alta e baixa resoluções. Há também uma pasta com vários sons na pasta 'extra'.

Rosto familiar

Na tela de password, entre com: HTL2IRIA50

SoundTest

Para um sound test secreto de todos os navigator samples, e praticamente outros 300 outros samples (todos contidos no game) entre com este código na tela de password: NAVIXXTEST

Jogue com Chris Partner

Entre com este código na tela de password: DH5CHRIS5H

Jogue com o big guy

Use a seguinte password: 3BIG2BPLCK

Jogue com o líder

Para jogar com o líder de BR na primeira fase use a seguinte password: GS4LEAD2ZU

Playstation

BUST-A-MOVE: DANCE & RITHM

Jogo mais disputado

Quando for executar o solo (desafio) do seu jogador, ignore a seqüência que está no vídeo e faça a seqüência abaixo, seguindo a nova seqüência que surgirá:

Frida: ↑↓↑○; Heat: ↑↓↑○; Gas - O: ←↓→○; Short e Columbo: ↓↓↑↓○; Kitty N: ↓↓→○; Hamm e Burger: ↓→↑○; Strike: ↑↓←○; Kelly: →←→○; Hiro: ↓→↑○; Pink: ↑←↑○; Capoeira: →↑→X

Ver o final

Escolha o seu personagem, comece o jogo, segure L1+R1 e aperte Start.

Obs.: só funciona depois que terminar com todos os jogadores.

Fever times diferentes

Após vencer uma dança, deixe ▲ ou □ pressionados e verá o fever 1.

Para ver o fever 2, pressione ○ ou X.

Valdivino da Silva
Anápolis - GO

Nintendo 64

GOLDENEYE 007

64 personagens no modo Multiplayer

Pode-se escolher vários membros da equipe de programação, funcionários da empresa e até dois fundadores da Rareware. Para acionar a dica, entre na tela de Multiplayer e faça a seguinte seqüência:

1: Segure L, R e aperte Start
2: Segure L e aperte ▲
3: Segure L, R e aperte ←
4: Segure L e aperte →
5: Segure R e aperte ↓
6: Segure L, R e aperte ◀
7: Segure L e aperte ▲
8: Segure L, R e aperte →
9: Segure L, R e aperte ▼
10: Segure L e aperte ↓

Obs: o jogo não grava este código na bateria. Para usá-lo é preciso acioná-lo sempre que ligar o console.

Paulo Martins de Barros
São Paulo - SP

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
- CONSERTOS
- TRANSCODIFICAÇÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- TUDO VIA SEDEX
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
Fone/Fax: (011) 6941-6478 (loja) - São Paulo
(011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter Marvel Vs. Capcom
LOCADORA GON GAMES
Locação de CD's Musicais
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VIDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA
Breve CD ROM
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

HYPER GAMES
Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP
FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO
ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail:hector@brworld.com.br

Tilt's
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tels.: (011) 278-7956
278-7054 Ramal 338
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

O SUPER NES AINDA RESPIRA!

Quem diria, o Super NES ainda respira. Dois jogos muito bons acabam de chegar para ele, um é o mais novo Rockman & Forte da Capcom, que você confere também nesta edição, o outro é Fifa 98 que sai é claro, em boa hora, bem perto da copa do mundo.

Bem, não pense que neste Fifa 98 para SNES ficou parecido com a versão do Playstation ou a de Saturn, algumas opções foram tiradas, como por exemplo o modo Customize Squad, onde você podia editar seu time, editar seu jogador ou até mesmo fazer transferência de jogadores para outros clubes. Em compensação, o game possui 6 idiomas: inglês, francês, espanhol, sueco, italiano e alemão; 5 modos de jogo: Friendly, Road To World Cup 98, Leagues, PK Shootout e o modo Practice, e podendo jogar até 5 jogadores e 17 confederações, time é o que não falta. Os gráficos não mudaram nada da versão anterior, o som está meio chato, a torcida parece que está em uma panela de pressão, o que se salva mesmo no game é jogabilidade, que ficou razoável e também a diversão. Aproveite para jogar agora porque não é toda hora que serão lançados games para o invencível e poderoso Super NES.

FICHA TECNICA

SUPER NINTENDO

FIFA SOCCER 98	
EA SPORTS	ND
FUTEBOL	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.9
SOM	1.9
JOGABILIDADE	3.3
ORIGINALIDADE	2.5
DIVERSÃO	3.4

PROS

- A Electronic Arts não se esqueceu dos donos de Super NES que por incrivel que pareça continua na ativa, pelo menos aqui no Brasil

CONTRAS

- O som do game ficou muito chatinho, nem os gritos das torcidas se salvam.

CLAS. FINAL 2.8

Os gráficos não mudaram nada em relação ao Fifa 97.

Segure o botão B e deixe encher o círculo que está embaixo de seu jogador, meta uma bica para o gol, de preferência cruzado, você terá 99% de chances de acertar o gol e correr para o abraço.

Comandos

A	Lançamento
B sem a bola	Troca de jogador
B com a bola	Chute forte para o gol
X	Cabeçada ou peixinho
Y	Lenvantar a bola
L	Próximo (dá um empurrão)
R	Toque de calcanhar
Start	Menu

ROCKMAN & FORTE

Finalmente, mais uma super aventura de Rockman para o Super NES.

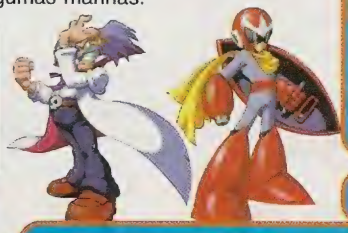
Esta aventura se passa depois de Rockman 8 (Playstation, Saturn). Dr. Willy (incansável pregador do mal que sonha em dominar o mundo) está de volta e desta vez ele vai ter uma surpresa ao ver que Rockman une forças com Forte para acabar com a sua onda de terrorismo.

Mas a Capcom deu uma pequena mancada neste game, está muito parecido com Rockman 8 (na parte gráfica ficou legal), mas você vai reenfrentar alguns chefes da aventura anterior. Como exemplo, temos Tenguman e Astroman.

Nem tudo pode ser um mar de rosas, mas fora isso o game está simplesmente animal. A seguir, você vai conferir algumas manhas de chefes e umas dicas (nada de mais) para dar uma ajudinha. De todos os games da série, este é o que apresenta um maior desafio.

Fora a repetição de inimigos, a Capcom decidiu colocar um desafio um pouco maior para deixar a galera horas e horas na frente da telinha. Durante o game você vai encontrar alguns CDs! Para que servem estes CDs? Oras, servem para você ver a grande leva de integrantes do game, desde o 1º Rockman (Nintendinho) e os seus piores inimigos até os melhores amigos. Em outras palavras, é um mar de lembranças que você vai encontrar durante todo o game. No total são 100 CDs para serem encontrados (o legal é que você vai ser obrigado a jogar com Forte e Rockman para poder encontrar estes benditos CDs, sendo que alguns estão enterrados e outros estão em lugares altos demais).

Depois que você acabar o game, no final vai aparecer quantos CDs você pegou durante a sua jornada. Será que a Capcom pretende lançar uma versão para o console da Sony, ou da Sega, junto com alguns animes? Vamos torcer! Confira algumas manhas.



FICHA TÉCNICA

ROCKMAN & FORTE	
CAPCOM	16 MEGA
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	3.2
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- A Capcom caprichou nos gráficos do game, mostrando que o bom e velho Super Famicom ainda é capaz
- Dois personagens dando um desafio maior ao game, que ficou animal!

CONTRAS

- As armas poderiam variar entre os dois personagens
- As músicas são meio chatinhas e a Capcom não usou tanta imaginação para criar outros inimigos

CLAS. FINAL 4.3

Explicação passo a passo de opções e saves

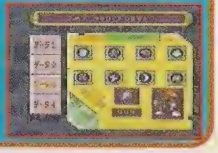
Como em alguns games anteriores da série, você escolhe o New Game, Continue e Mono/Stereo. Logicamente você não vai deixar de notar o Data Base, onde você vai poder ver os antigos e os recentes inimigos. Vamos aprender a mexer em algumas coisas.

Por exemplo, temos a opção Continue, como mostrado na tela título. Ao entrar nesta opção, você vai ver que há quatro blocos de Save game. A sua intenção, logicamente, é desfrutar do game o máximo que puder, certo? Bem, se você começar um New Game e se alguém tiver jogado o game antes de você, ao abrir a tela de menu e ir para a tela de acessórios (apertando L ou R), no canto superior direito ficará à mostra quantos CDs já foram coletados.

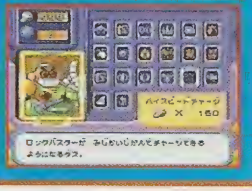
Para zerar tudo, você terá que ir na opção continue e manter pressionado L+R+Select, e então apertar Start. Um som e uma rápida mudança na escrita acima que pergunta se você realmente quer apagar as informações salvas (no caso, zerar a quantia de CDs), se você quiser zerar tudo (afetando todos os outros saves), aperte **Y** ou **Start**; se não, aperte **B** para voltar para tela título. Agora você pode começar um novo game; tudo na estaca zero, com exceção das armas e outros itens que estejam gravados; eles vão permanecer!

Salvando seu progresso

Toda vez que você passar um estágio, vai pintar a tela de save. Só vão ter duas opções. A de cima é para salvar o game, onde você vai escolher o bloco e tal, depois aperte **Y** para confirmar. A segunda, sem dúvida alguma, é para passar batido para o mapa. Será que é realmente necessário esta explicação? Mas é claro, isto é GAMERS. Para quem joga e manja legal o game, nem precisa dar uma lida, mas sempre há alguém que se interessa e quer saber mais detalhes mesmo não sendo nada tão complexo!



Acessórios e Itens



Na compra de itens, você vai precisar de muito parafuso (as coisas estão caras). Os itens vão aparecendo de acordo com o seu progresso. Com Forte, os itens da primeira e segunda fileira são complementares, já os de baixo são para aumentar a resistência, tanto do tiro quanto do seu personagem.

Com Rockman, a tela de itens para venda fica lotada. Uma das vantagens de Rockman é o acessório que, quando equipado, deixa sempre o seu tiro carregado no máximo (vai estar escrito AUTO bem grande). Tem um outro que recarrega seu life (está escrito AUTO bem pequenininho) quando fica parado por algum tempo. Os dois últimos itens na parte de baixo da tela (quando está comprando) são para revelar CDs enterrados (onde você vai usar Rush Search).

Entre Rockman e Forte, você vai encontrar não só a diferença de comandos, mas também a dificuldade (com Forte é mais fácil terminar o game). O final de cada personagem é diferente.

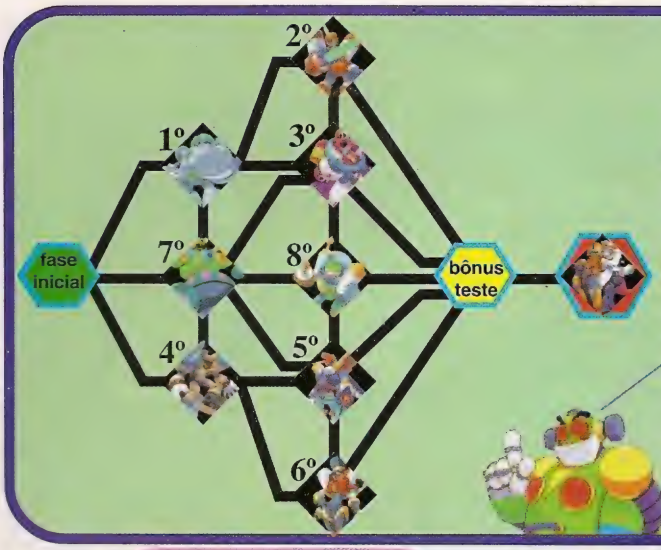
Legenda

ROCKMAN

Y.....TIRO
B.....PULO
↓+B.....ESCORREGAR
L/R.....TROCAR DE ARMA

FORTE

Y.....TIRO
B.....PULO
A.....CORRIDA
L/R.....TROCAR DE ARMA



Raiz do Crime (mapa)

Para facilitar ainda mais, refizemos o mapa (bem estilizado), e para mudar um pouco, colocamos o nome de raiz do crime! A numeração ao lado das fotos representa a ordem de inimigos a ser destruida. Isso porque como muitos já estão cansados de saber, a arma de um serve para detonar o outro com mais facilidade. No total, você vai encarar treze fases, sendo que a última é dividida em três e depois aparece Dr. Willy; sem contar também a bônus teste (a placa amarela; nomeamos ela de bônus teste porque você vai testar suas habilidades com as armas adquiridas). Destruindo os cristais com a arma certa, você será recompensado com um parafuso especial. Coletando todos os parafusos, você completará o estágio e abrirá caminho para as batalhas finais.

Alguns itens que você vai comprar, servem de complemento. Por exemplo, tem um item que você compra, que impede a sua morte imediata, caso toque nos espinhos. Você sofre apenas um dano, mas apenas uma vez! Tem um item também que garante uma recarga de life ao chegar no check point (caso morra, você começa de uma parte da fase ao invés de voltar ao começo). Mas como a inflação não pára de crescer, haja parafuso! Você pode juntar no máximo 999 parafusos. Por exemplo, este aqui na minha mão é da Roll, estou meio duro e ela não usa mesmo, então eu desparafusei da cabeça dela. Por isso ela está falando besteira. Onde já se viu, usar um CD para se fazer Squash! Hoje em dia se usa um destes para tocar bateria com direito a um remix sertanejo... hã, esqueça!

Isto aqui na minha mão é um CD. Se você não sabe o que é um CD, então somos dois. Até o fim desta matéria, quem sabe a gente descobre para que serve isto? Eu vi num filme, que é com isso que os DJs fazem Squash!

Acessórios especiais

Rockman

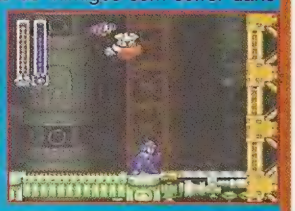
Rush Search

Rush vai ser muito útil durante todo o game, pois ele tem a função de fuçar e desenterrar itens! Em determinados lugares das fases, se você prestar bastante atenção, por alguns instantes uma pequena parte do chão vai ficar brilhando. Fique a uma curta distância da área que estava brilhando e use Rush (abra o menu de armas, coloque o cursor sobre Rush e aperte Start) para cavoucar o chão e desenterrar um CD para a sua coleção. Portanto, se você estiver jogando com Rockman, fique muito atento. Obs.: não deixe nenhum inimigo tocar em Rush enquanto ele estiver fuçando.

Eddie

Seja lá o que for, ele é o mais útil de todos. Tente deixar a sua barra de energia sempre cheia para poder chamar o carinha. Ele vai jogar itens para você pegar (para enfeitar a tela é que não seria!). Ele joga de tudo, menos a pia da cozinha. Contra Dr. Willy é um recurso obrigatório. Obs.: durante os chefes, Eddie é uma grande ajuda para recarregar o seu life, nem sempre ele lança recarregadores de life (bicho lazarento!).

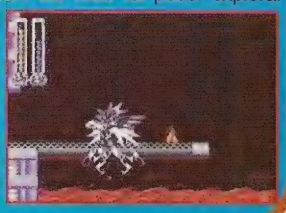
Beat



Uma espécie de pássaro robô (o que não é robô além de Dr. Willy e Dr. Light?) que lhe ajuda deixando você protegido com um escudo. Com o escudo, você pode atravessar áreas cheias de inimigos sem sofrer dano algum. Mas o chato é que toda vez que você levar um tiro ou encostar em algum inimigo, a barra de energia do Beat que mantém o escudo ativo vai esgotar mais rápido que o normal. Obs.: você apenas fica imune a ataques, não invencível. Então, não seja louco de pular em espinhos, fogo ou buracos, senão é morte na certa!

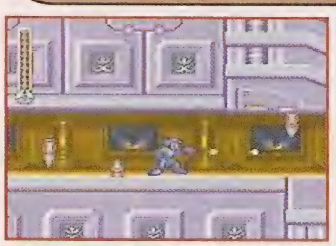
Forte

Gospel Boost

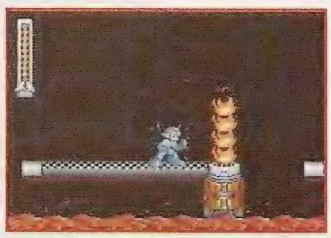


Gospel é um auxílio e tanto para Forte, com ele você vai poder explorar lugares altos e distantes ou muito perigosos (cheios de espinhos para especificar melhor). Depois de realizar a fusão entre Forte e Gospel, além de explorar lugares que Rockman não pode, Forte ainda pode atirar. Os tiros não são tão potentes apesar de sairem três. Obs.: a união com Gospel dura pouco tempo, a barra de energia se esgota rapidamente.

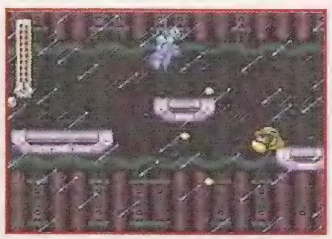
First Stage



De começo não há nada de muito complexo (se é que há alguma complexidade neste game) para se preocupar. No corredor de espinhos, apenas vá destruindo e avançando.



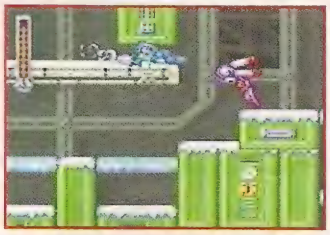
Na próxima etapa, apenas fique esperto com as rajadas de fogo, espere que ela se manifeste para depois poder passar numa boa.



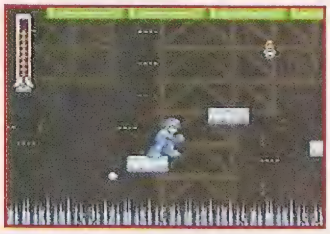
Antes de chegar ao primeiro chefe, você vai passar por uma área a céu aberto (onde vai estar caindo um toró sem igual). O vento empurra seu personagem e portanto, pule sempre da ponta da plataforma (com exceção de Forte que tem seu pulo duplo).

CHEFE: Permaneça no canto da tela e dê tiros carregados, seguidos de tiros rápidos e ele não durará muito. Caso esteja jogando com Forte, fique pulando e atirando sem parar para acabar com o verdinho bem rápidinho.

COLDMAN STAGE

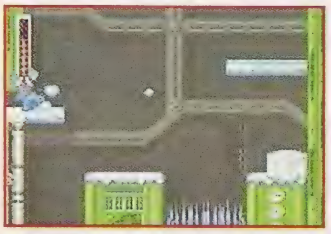


No estágio de Coldman, fique atento aos coelhos que vão pintar. Ande sempre com a arma carregada para facilitar o serviço.



Quando chegar nesta parte, dê um tiro carregado para detonar dois inimigos que vão estar obstruindo o caminho. Se você cair, já era!

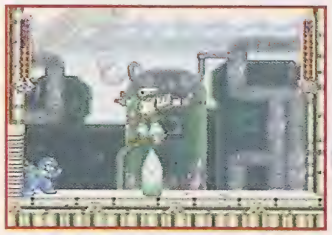
Quando encarar o subchefe (boneco de neve), fique correndo para o lado oposto ao que ele está puxando o ar. Ele vai jogar bonecos de neve que vão cair e atrapalhar seus pulos. O bonecão vai dar um ou dois pulos em cima de você, passe por baixo dele escorregando (com Forte, fique pulando e atirando sem parar, quando os bonequinhos de neve começarem a cair, atire na diagonal e prepare-se para passar por baixo do bonecão com Dash).



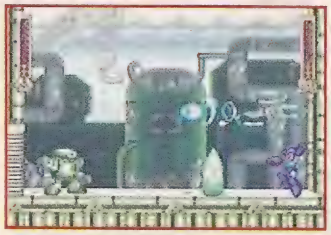
Depois de destruir o bonecão, uma passagem se abrirá. Na parte de baixo, suba na plataforma de gelo do lado esquerdo onde tem a abertura na parede e escorregue; você vai pegar dois CDs!

Quando chegar na parte a céu aberto, vá pelas plataformas. Com Rockman, ao chegar na segunda máquina de gelo, pegue uma carona na pedra de gelo para poder chegar ao outro lado. Com as demais que se encontram no caminho, tome cuidado para não levar uma pancada das pedras lançadas.

CHEFE: Contra Coldman, você só pode usar a sua própria arma (grande ajuda). Mantenha o botão de tiro carregado e sempre atire antes ou depois que Coldman mandar uma pedra de gelo. Quando ele arremessar a pedra, dê um pulo sem sair do lugar.



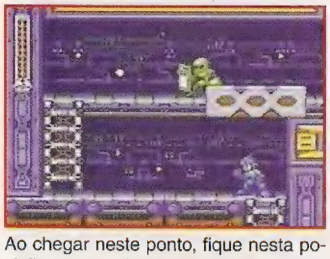
Depois de um certo número de arremesso de pedras, Coldman vai dar um salto para mudar de lado. Nesta hora você (tanto jogando com Rockman ou Forte) tem que esperar Coldman tocar o chão e logo em seguida dar um salto por cima dele e ir para o outro lado. Às vezes, quando ele manda a pedra de gelo, um pequeno jato de gelo sai do chão onde você está, prendendo-o no chão por alguns instantes.



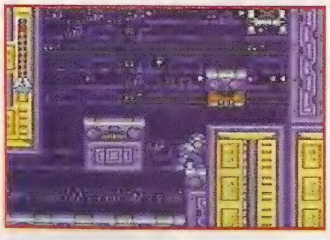
Assim que você tirar a metade do life de Coldman, a cada ataque que ele der, o cara solta uma nuvenzinha para atrapalhar (sem cessar a pedra de gelo). Espere a pedra de gelo vir, pule parado e, enquanto isso, mantenha o seu tiro carregado para pegar a nuvenzinha. Com Forte, basta dar tiros na diagonal e em seguida atirar em Coldman.

COLDMAN
Usar arma: normal
Arma ganha: Ice Wall

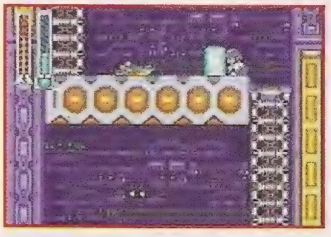
BURNERMAN STAGE



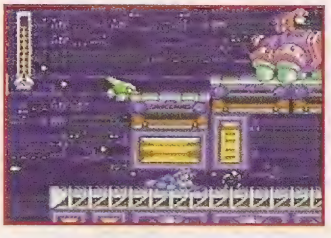
Ao chegar neste ponto, fique nesta posição para poder pular através do teto (que é falso) e detone o carinha sem dó. Com Forte, basta subir por aqui e seguir adiante.



Ao chegar nesta parte, vá em linha reta (na direção da área à frente de Rockman na foto) para entrar numa área secreta onde tem um CD. Detone o rinoceronte robô e depois use a Ice Wall para poder subir na plataforma.



Na hora da subida, use sempre a Ice Wall para descobrir onde tem buracos camuflados e não correr o risco de cair.



Na parte de baixo, vá dando escorregões para chegar no fundo do poço e escapar do ataque inimigo. Com Forte, você é obrigado a detonar o rinoceronte. Na hora de cair no buraco, do lado direito há um recarregador de energia e um CD. Obs.: só é possível pegar com Forte; caia e, quando chegar na abertura do lado direito do buraco, dê um segundo pulo e tchan! Na parte de baixo, do lado esquerdo tem mais um CD, você só vai pegá-lo mais tarde.

Quando aparecer estes bichos verdes, cuidado com as bolas que ele solta (são fatais). Fique em lugares altos.

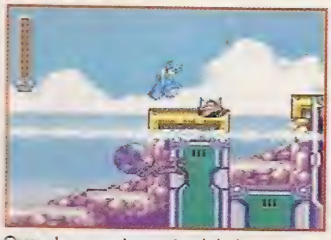
Encarando este dragão, atire somente na sua cabeça.

CHEFE: Ao encarar Burnerman, preste atenção em seus movimentos. Seu primeiro ataque no geral é uma investida com a cabeça. Procure sempre ficar na borda da área de ataque dele. Haverá horas em que ele virá num rasante que, ao tocar o chão, vai liberar uma pequena ondulação de energia verde (procure ficar longe dele quando fizer este rasante). Quando Burnerman der um pulo e mandar umas espécies de armadilhas, ele vai ficar dando pulinhos e mandando um fogo verde da mão. Nesta hora, use a Ice Wall para mandar ele para trás. Repita a operação até ele morrer.

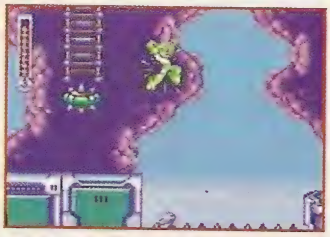
BURNERMAN
Usar arma: Ice Wall
Arma ganha: W. Burner

PIRATEMAN STAGE

Você vai encontrar muito destes bichos parecidos com polvo, lula ou seja lá o que for. Quando derrubar ele dentro d'água, tente acertar de novo a cara dele para ele dizer adeus.

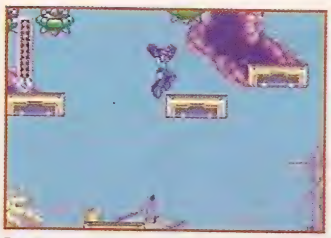


Quando encontrar estes inimigos rasteiros (o que parece uma mina), dê um tiro de W. Burner para detoná-los. Mas tente chegar ao chefe com a arma completamente recarregada.



Um pouco mais adiante, siga pelo caminho de baixo, ignorando a escada. Se você estiver jogando com Forte, aí sim siga pelo caminho de cima. Na parte de cima tem um CD.

Fique atento com esta baleia robô. Depois que ela passar, saia o mais rápido que puder para a direita, paranão se deparar com ela de novo.

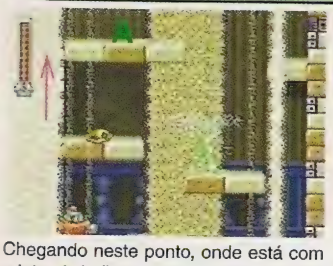


Depois da baleia, você vai chegar num lugar com bolas de espinho. Na parte de baixo tem tubos que o envolvem numa bola de ar (que não estoura com o peso de metal do seu personagem) que pode ser controlada para cima onde você vai pegar mais um CD (do lado esquerdo). De preferência pegue os CDs depois de detonar todos os chefes e obter todas as armas. Só não deixe de pegar os que estão no seu caminho.

CHEFE: Pirateman não é muito difícil de se derrotar, o chato vai ser esquivar das suas bombas-teleguiadas. Fique em uma das extremidades da tela, quando ele for atirar em você, vá para perto dele e dê um pulo; depois que ele for soltar a primeira bomba, vá para trás e dê outro pulo. Ele pode chegar a dar três tiros (mas ele pode variar). Quando Pirateman der um pulinho e ficar flutuando, prepare a W. Burner. Ele vai virar uma bola e partir para cima de você, ou vai simplesmente ricochetear pela tela. Um tiro de W. Burner vai pará-lo. Com Forte, faça o mesmo, só na hora de esquivar das bombas aproveite bem o pulo duplo.

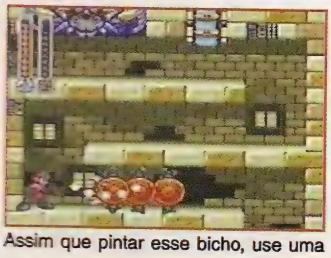
PIRATEMAN
Usar arma: W. Burner
Arma ganha: R. Mine

GROUNDMAN STAGE



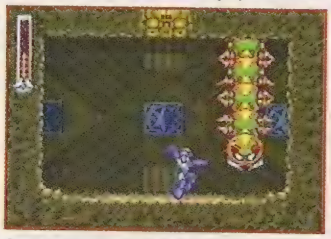
Chegando neste ponto, onde está com a letra A, indica que tem um CD. A seta próxima da letra A, indica que tem uma escada atrás da queda de areia (com Forte, o pulo duplo ajuda bastante).

A areia vai impedir que o pulo do seu personagem seja alto. Mais abaixo, o ponto B indica que tem um CD (apesar de não aparecer), mas você tem que estar com Rockman e que o mesmo esteja com R. Search para poder cavar. A seta mais abaixo, indica que você tem que cair e colocar para a direita, para poder pegar mais um você sabe o quê.



Assim que pintar esse bicho, use uma R. Mine para acabar com ele. Mais à frente, você vai encontrar mais alguns, mas também haverá alguns pedaços de escada (não em todos), suba e espere o bicho passar para seguir caminho (seja rápido, ou sempre vai aparecer mais um).

Nesta parte, você pode tentar pegar o CD (indicado pela letra A) usando o Ice Wall, mas deixe este serviço para Forte.



O subchefe não é difícil, use algumas R. Mines para detonar ele bem rápido.

Nestas plataformas-armadilhas (que se viram depois que você pisa), tome cuidado para não cair e se estrepar! Não é necessário destruir o inimigo, apenas fique perto dele e, quando a plataforma virar, saia. Depois destas plataformas, tem um buraco (uma descida) que vai levá-lo a mais um CD que...

...está atrás de uma parede onde você vai usar a W. Burner. No mesmo lugar haverá duas caixas, destrua apenas a de baixo (onde tem uma vida) e despreze a segunda mais acima. Depois volte e siga caminho.

Quando estiver nesta sala, ao destruir as estruturas de metal, os espinhos vão descer. Quando destruir a estrutura avermelhada, a porta adiante vai se abrir; não entre com Rockman, vá com Forte depois de ter todos os Gospels e um item que impede que você morra (de primeira) assim que tocar os espinhos. Nesta área você vai pegar dois CDs, sendo que, para pegar um deles, você vai ter que atravessar uma parede de espinhos (mas você ainda vai ter que estar com o item na sua tela de acessórios). Com Rockman, destrua a estrutura no chão (foto) com a Ice Wall ou a R. Mine e desça.

CHEFE: Groundman é um dos mais fáceis de serem derrotados. Fique atento quando ele subir no teto. Quando ele se mover pelo teto, fique atento para dar um escorregão (ou mesmo um Dash se estiver jogando com Forte) para escapar da broca gigantesca que ele vira. Na hora em que ele se transformar numa espécie de veículo perfurador, aproveite para acoplar uma R. Mine nele. Depois que ele se destransformar, aperte o botão de novo para destruir a bomba. Ele também fica entrando no chão e saindo em seguida de surpresa. Quando ele soltar a broca (que se divide em várias), tente ficar perto de Groundman e ela não atingirá.

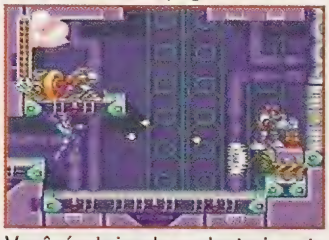
GROUNDMAN
Usar arma: R. Mine
Arma ganha: S. Drill

TENGUMAN STAGE

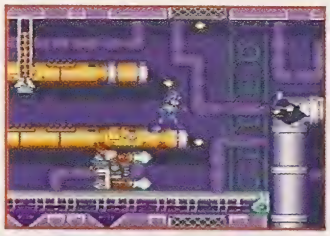
Na primeira parte do estágio de Tenguman, a tela vai se deslocando, fazendo com que você vá acompanhando-a. Pule nos balões alaranjados, mas não fique muito tempo em cima deles ou eles vão estourar. Ande com o botão de tiro pressionado para poder carregar o tiro ao máximo e acabar com as nuvenzinhas. Mais à frente, você pode pegar uma vida (se matar a nuvenzinha bem rápido).

Siga caminho pela escada de balões (dê um pulinho de um balão a outro, mas não pule tão alto, ou você pode se estrepar nos espinhos acima). Chegando no final, a tela vai parar de se mover, acima da porta de saída tem mais um CD que só pode ser pego com Forte. Na tela seguinte, com Rockman você só pode seguir pelo caminho de baixo. Os balões verdes não estouram se você permanecer em cima deles, mas a área a qual você tem que seguir caminho está cheia de bolas com espinhos.

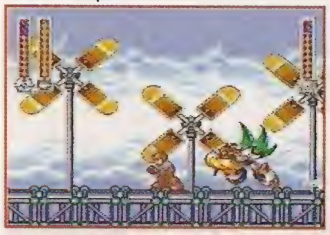
Tome cuidado na hora de dar pulos e fique atento com uns pássaros que atiram pedras de ponta em você. Com Forte, na parte de cima da tela, você vai pegar dois CDs.



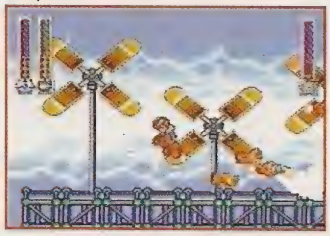
Você é obrigado a destruir esta dupla para poder prosseguir. Depois daqui, você vai pegar mais um CD.



Em determinados lugares, você vai notar alguns canos quem têm uma rachadura. Caso atire em uma destas rachaduras, uma pequena (porém irritante) rajada de vento vai ficar soprando e atrapalhando na hora dos pulos.



CHEFE: Na hora de encarar Tenguman, fique atento aos seus ataques aéreos. Fique sempre perto (mas nem tanto) dele para poder marcar seus ataques. Se ele ficar voando baixo, quer dizer que vai jogar uma espécie de shuriken em você, use a S. Drill para cortar o barato dele. Quando ele jogar seu Tornado Hold (o miniciclone que vai vir bem baixinho), fique esperto para pulá-lo ou você será arrastado para o buraco.



Quando ele vier com um rasante, dê mais um tiro de S. Drill para impedir que ele complete. Use sempre esta arma quando Tenguman estiver baixo ou arrisque e pule dando tiros (aperte o botão de tiro mais de uma vez para a broca se transformar em mais).

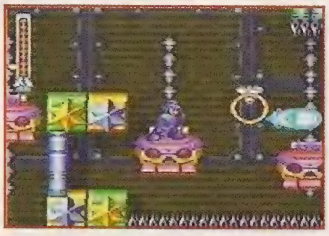
TENGUMAN
Usar arma: S. Drill
Arma ganha: T. Blade

MAGICMAN STAGE

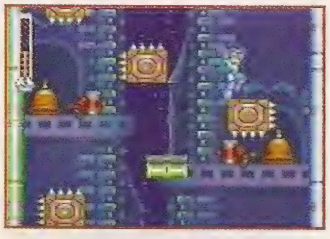
Logo de começo, você vai dar de cara com alguns soldadinhos (trombadinhas para ser mais exato), se eles conseguirem lhe agarrar, os danados vão arrancar uma boa quantia de parafusos.

Quando você chegar numa plataforma com espinhos, pule em cima dela e não se apresse. Espere outra locomotiva aparecer para poder continuar.

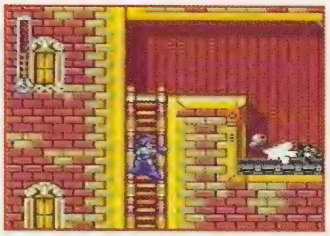
Assim que esta roda começar a destruir o chão (que não é bem chão). Fique esquivando até ele abrir caminho, nem que seja a parte de cima da porta para poder passar.



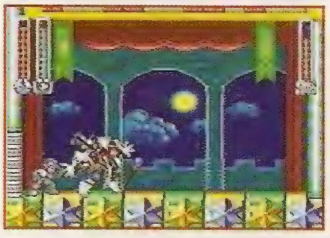
Na hora das plataformas, fique atento para os inimigos voadores. Neste ponto (foto), você pega um CD na parte de baixo com Forte. Na próxima parte tem duas plataformas, espere a primeira plataforma (de frente para o lugar por onde você veio) descer. Ao subir, ela o suspenderá até um CD.



Nos cubos com espinhos, fique atento quando o soldadinho da tela de fundo bater no sino. Cada batida representa uma virada dos cubos. Chegando nesta parte, você vai permanecer em cima de um dos cubos. Espere o soldadinho dar um segundo toque para virar o cubo e liberar caminho.



Quando chegar nesta parte, detone os surrupiadores de parafusos da escada (dica não válida para Forte, só funciona com ele se o mesmo estiver usando seu acessório especial, lhe permitindo atravessar paredes). Depois de acabar com os trombadinhas, fique onde eles estavam e siga para a direita contra a parede para pegar um parafuso.



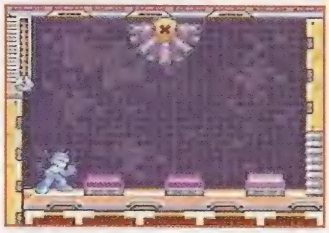
CHEFE: para encarar Magicman não há segredo. Use a T. Blade nele que vai ser um dois para acabar com ele. Fique esperto toda vez que ele vier para cima de você. Dê um pulo quando ele der uma investida (ele fica invencível neste ataque). Quando Magicman soltar uma bola na sua direção, ignore-a dando um pulo. Se você ficar atirando nesta bola, só vai chamar mais inimigos. Assim que ele soltar uma carta da sua manga, tente fazer até o impossível, se necessário, para que ela não o toque, caso contrário, ele roubará seu life e recarregará o dele. Um esquema é ficar perto dele dando pulos e a cada pulo um ataque com a T. Blade. Obs.: a carta que Magicman solta, age como um bumerangue (vai e volta).

MAGICMAN
Usar arma: T. Blade
Arma ganha: Magic Card

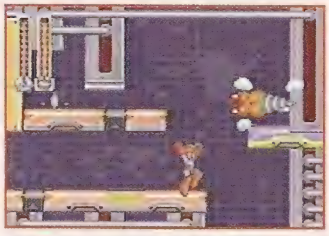
ASTROMAN STAGE

No estágio do já conhecido e manjado Astroman vão pintar alguns CDs que não serão tão fáceis de serem pegos. Logo no começo (um pouco mais adiante), você vai ver um CD embaixo de uma plataforma (use Forte para pegar). Mais abaixo, você vai notar outro CD para ser pego em cima de uma plataforma alta demais, apesar de uma outra que se sustenta no ar um pouco mais baixa (que cai quando é tocada). Deixe este serviço para Forte.

Mais adiante (depois de umas plataformas) numa descida, do lado direito tem mais um CD que está atrás de uma parede com um pavio. Como pegar? Apenas com Forte, usando a W. Burner e dando um pulo rápido de ida e volta, acendendo o pavio para poder pegar o bendito e falado CD. A seguir, você vai chegar num lugar cheio de sombras (dos inimigos), fique atento para quando estiver pulando os buracos, uma destas sombras vai sair e virá para cima de você.

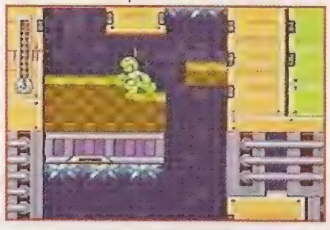


Depois da subida da escada, você será presenteado com um puzzle musical (aperte os mesmos botões depois que a máquina terminar). Repare os canhões (se é que se pode dizer que aquilo são canhões), errou leva tiro!



A seguir, você pode matar dois coelhos com uma cajadada só, ou melhor, pegar dois CDs! Destrua a pedra de gelo usando a W. Burner ou a S. Drill. Depois pule para o outro lado e dê um escorregão para poder pegar outro CD. No caminho que se segue, você encontra um inimigo e um life atrás de uma parede. O life pode ser pego com a Magic Card. Chegando nesta parte (foto), seja rápido na hora de passar pelas plataformas camufladas no chão (elas sobem assim que você passar em cima delas), o teto é letal. Vá dando escorregões (com você sabe quem, use Dash) e tome cuidado na hora de um pulo.

Antes de chegar aqui (foto), tem um bloco que é falso e esconde um recarregador. Decore a seqüência de blocos que somem e reaparecem para poder chegar até a plataforma do outro lado (com Forte, apenas dê um Dash seguido de um pulo e um outro em seguida para chegar até lá). No andar de cima tem mais plataformas do mesmo naipe das anteriores. Na segunda seqüência (no próximo andar) vão haver dois rumos; um para a direita (a saida) e outro para a esquerda (???). Esta última alternativa citada fica por conta de Forte depois que estiver com Gospel e puder voar para pegar dois CDs; um na plataforma e um outro mais alto ainda. Continuando com Rockman... Suba pela direita onde, dentro da sala, você vai encarar mais um puzzle musical.

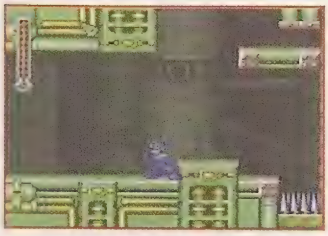


Suba com bastante cuidado, passando a primeira e subindo na segunda plataforma. Prepare-se para entrar numa abertura do lado esquerdo (a plataforma vai levá-lo para um teto com espinhos letais). A próxima plataforma também é traiçoeira, apenas vire à direita quando ela subir. Na entrada para o chefe, atrás de duas paredes tem um recarregador de arma e um de life. Pegue primeiro o recarregador de life para depois pegar o recarregador de arma.

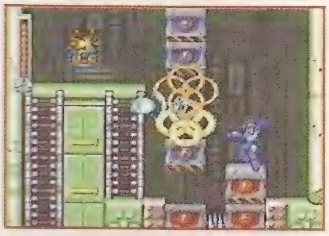
CHEFE: use a Magic Card para detoná-lo. Quando ele se centralizar no auge da tela, fique abaixo dele e dê um tiro para cima (com a Magic Card), ele vai jogar suas duas bolinhas (sem malícia, hein!) nos cantos da tela, elas vão voltar pelo meio. Pule para um dos lados quando elas estiverem voltando. Assim que Astroman produzir cópias, fique em uma das extremidades e, quando a cópia atacar, vá para o outro lado. Quando ele der tiros no chão, apenas saia de cima.

ASTROMAN
Usar arma: Magic Card
Arma ganha: C. Vision

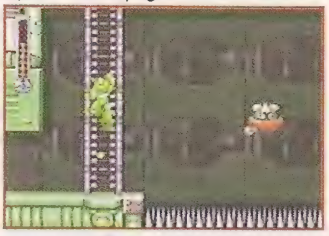
PIRATEMAN STAGE



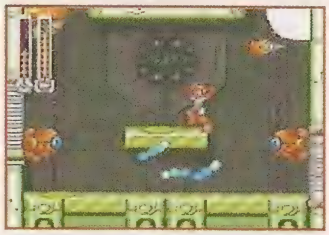
Fique no ponto da foto (mas voltado para o lado direito) e use a Ice Wall para poder subir e pegar o CD, dando um escorregão. Na próxima tela, tem um outro CD (deixe com Forte), vá apenas descendo.



Lembre-se, não destrua as caixas vermelhas. Use tiros carregados para detonar com estes inimigos que mandam tiros elétricos quase perseguidores. Mais à frente, chegando nas esteiras, se você permanecer parado nelas, elas vão aumentar a velocidade, chegando a um ponto em que seu personagem vai ser arrastado para o buraco. Fique pulando para que isso não aconteça. Já na parte final da primeira leva de esteiras, você vai notar uma escada acima de uma plataforma (apenas Forte pode chegar até lá), lá você vai pegar mais um CD.

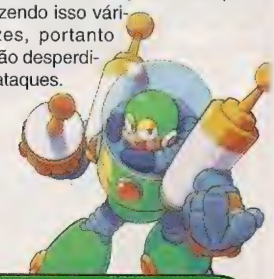


Nesta parte (foto) suba a escada e acenda o pavio da parede para liberar passagem. Numa escadaria mais acima (do lado esquerdo), você pode pegar mais um CD, dando um escorregão e voltando (para não se estrepar nos espinhos). Depois dê a volta e desça a escada do lado direto da tela, onde você vai ver uma remessa de caixas vermelhas (que não podem ser destruidas). Pule com cuidado e siga caminho até onde você destruiu a parede para pegar mais um CD. Depois faça o caminho de volta até a parte de cima e entre pela porta que está no canto superior direito.



Atrás da porta, você vai encontrar um desafio um tanto chato. Dois compartimentos (um em cada lado do teto) vão liberar duas espécies de visor que vão agir em conjunto. Não é difícil, use a S. Drill ou a R. Mine para detonar os compartimentos nos cantos superiores, cuidado com os tiros. Nas salas escuras a seguir, vá acompanhando a bolinha luminosa (ou use a W. Burner) e siga caminho. Fora a primeira sala, o resto tem espinhos letais.

CHEFE: Dynamoman é bem pilantra, no seu primeiro ataque ele vai dar um pulo para onde você estava e depois vai dar uma investida de um lado a outro da tela. Quando ele manifestar cinco bolas de energia no centro da tela (a seu redor), dê um pulo e atire no ar com a Copy Vision para atrair os tiros e enquanto isso atire nele. Quando Dynamoman estiver morrendo, não cante vitória! O cara é pilantrão, quando ele pular para o centro e ficar entre duas pequenas colunas de metal, equipe a Ice Wall e pule em direção a ele. Atire quando estiver bem próximo dele para destruir a coluna, depois vá para o outro lado, destrua a outra coluna e comece a fazer os esquemas já citados. Obs.: Dynamoman pode ficar fazendo isso várias vezes, portanto tente não desperdiçar os ataques.



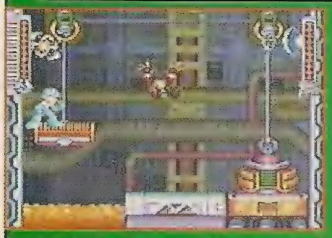
DYNAMOMAN
Usar arma: C. Vision
Arma ganha: L. Bolt

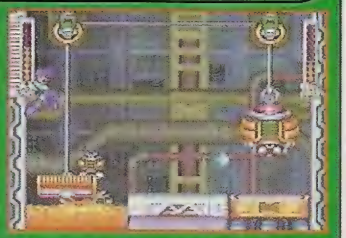
BONUS TEST

A tabela abaixo mostra os portais nos quais você vai usar as armas adquiridas para poder prosseguir.

TELEPORTES DO LADO ESQUERDO	TELEPORTES DO LADO DIREITO
ARMAS	ARMAS
LIGHTINING BOLT	COPY VISION
ICE WALL	REMOTE MINE
SPREAD DRILL	WAVE BURNER
TENGU BLADE	MAGIC CARD

FINAL STAGE
1º chefe

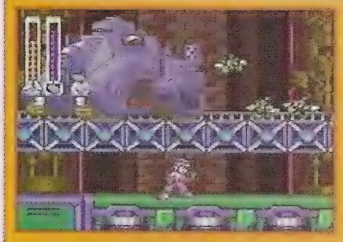


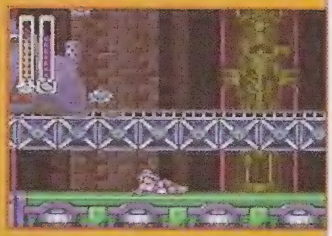


Neste chefe, fique atento com o macaquinho no teto. Atire nele toda vez que aparecer. Use a plataforma para levantar o chefe e atire de forma que o atinja na descida (não é difícil), fique atento nos mísseis que ele solta. Também saem peixes (!?!?) da lava, não fique muito na ponta da plataforma.

Não permaneça parado em cima da plataforma ou você vai descer direto na lava. Quando estiver faltando o último tiro para detonar o chefe, prepare-se para pular fora da plataforma (ela vai descer com tudo na lava).

FINAL STAGE
2º chefe





Contra este tanque, você deve destruí-lo quase que por completo. Destrua a parte de trás (perto da roda traseira) por onde ele solta robozinhos. Use a Magic Card. Destrua as rodas dianteiras (use a R. Mine). Quando ele parar e começar a atirar bombas para o ar, fique de olho nas sombras delas e saia fora.

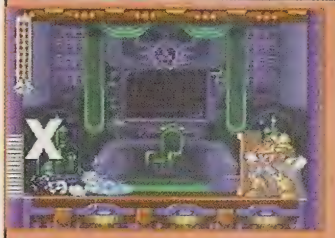
O próximo objetivo vai ser destruir o canhão (ou o olho vermelho que ele abre na frente) use a Copy Vision quando ele abrir o olho. Por último, destrua a parte de cima (que ele levanta quando vai soltar as bombas). Use a R. Mine. Fixe uma R. Mine na parte de cima (mesmo que ele esteja abaixado), fique circulando pela parte de baixo e assim que ele levantar a parte de cima, acione a mina.

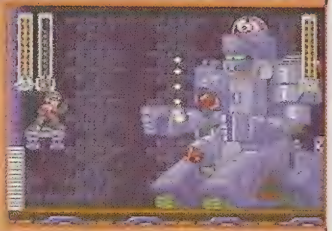
FINAL STAGE
3º chefe

Esta coisa imensa não pára de ficar para cima e para baixo. O jeito é ficar dando tiros carregados sem parar na parte de cima dele. A máquina gigante é meio sacana, há momentos em que ela vai soltar itens de recarga (tanto de life quanto de arma) mas também vai ficar soltando umas espécies de objetos que, ao serem tocados, clareiam toda a tela só para atrapalhar você.

Fique de olho aberto quando a máquina abrir o dela. Destrua-o o mais rápido possível, ou então você levará uma rajada que causa um dano e tanto. Nesta hora, fixe uma R. Mine entre o olho vermelho e a parte de vidro para causar dano e quebrar o olho vermelho. Para complicar a coisa, ele ainda manda dois punhos para destruir as plataformas. Esta parte vai depender muito da sua sorte e de sua criatividade.

FINAL STAGE
King





Quando for encarar King, perceba que ele vai ficar apenas segurando o escudo. Não atire nele em momento algum (apenas desvie de seu ataque). Se você atirar no escudo dele, o tiro volta para você. Na hora em que ele soltar raios com forma de **X, pule o primeiro e o segundo, passe por baixo do terceiro, pule o quarto e passe por baixo do quinto (com Forte, você tem que dar dois pulos quando o X vier alto). Blus vai aparecer e destruir o escudo de King. Os ataques de King com o machado são simples. Fique perto dele quando ele pular e fique passando para o outro lado e atacando. Quando ele usar o raio vermelho, use o L. Bolt para anular.**

Depois da derrota e do bate-papo com Willy, King foge. Mais à frente, você vai encontrá-lo. Ele vai se juntar com os outros chefes. Não é muito difícil (com Rockman tem uma plataforma para poder acertar a cabeça dele, com Forte não tem). Destrua o olho vermelho do peito do robô quando ele aparecer. Sempre dê tiros carregados na cabeça dele. King solta umas bolinhas que vão encher o saco, mas dá para escapar numa boa. Com Forte, você vai ter que pular, apertar Dash e em seguida outro pulo para alcançar a cabeça de King. Quando ele soltar a bolinha, dê um Dash para frente (de onde vem a bola) e fique indo para frente e para trás até a bolinha desaparecer.

FINAL STAGE
Willy

Depois de encarar todos os chefes (como em toda série), para detonar Willy use a mesma tática de Rockman 8. Quando ele estiver no seu primeiro ataque, esquive-se das investidas dele dando escorregões (com Forte, dê um pulo duplo no canto da tela). Se a boca da caveira começar a brilhar, use uma R. Mine para impedir o ataque de raio. Se ele soltar a roda pulando, passe por baixo; caso ela venha rasteira, pule rapidamente para frente e pule de volta quando ela vier. Use tiros carregados nos olhos da nave-caveira. Depois de destruir a primeira nave, o cara vai voltar numa menor, que fica desaparecendo. Fique nos canto quando ele usar bolas de energia que contornam a tela. Quando ele mandar quatro bolas de energia, pule e passe por baixo. Com as minas que ele soltar, faça a mesma coisa (pule e passe por baixo). Toda vez que ele aparecer, atire. Se Rockman estiver precisando de life, não hesite em chamar o Eddie para dar uma forcinha, já com Forte a coisa vai ser na raça!

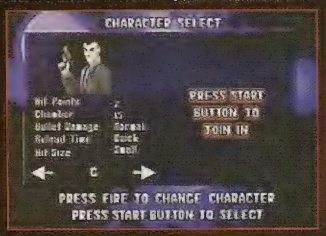
THE HOUSE OF THE DEAD

— Então, Sr. Rogan, o que aconteceu após os senhores entrarem na mansão que servia de fachada para o centro de pesquisas genéticas do Dr. Curiem?

— Bem, avancei, tendo meu parceiro G a meu lado. As criaturas atacavam sem parar mas, mesmo estas não pertencendo mais a este mundo, continuam não resistindo ao bom e velho .38, mesmo que demorassem um pouco mais para caírem. Os subsolos estavam infestados de seres inacreditáveis, mas prosseguimos. É então que ouço um grito. Um grito feminino, bastante conhecido... Era a voz de Sophie. Ela estava em perigo. Corremos como nunca, atravessando em segundos o hall de tapeçaria vermelha. E antes de adentrar pela porta de madeira velha, ainda derrubamos mais dois zumbis. Graças a Deus ela estava a salvo. Mas foi então que aquilo caiu atrás dela. Nós o reconhecemos dos dados que tínhamos conseguido. Seu codinome era Chariot Type 7. Com o machado ensangüentado, ele golpeou Sophie. E não pude conter minha fúria. A forte couraça era imune a nossos tiros, mas o pequeno orifício na placa peitoral permitia-nos atingi-lo diretamente. G conseguiu fazer com que CT7 perdesse a armadura, mas não sem antes ser ferido no braço, indo ao chão devido à grande dor que sentia. E não tive piedade. Destrui cada membro com um tiro, até que mais nada sobrasse... Mas Sophie estava morta..."

CHAPTER 1: TRAGEDY

Sophie foi avistada, mas uma criatura alada levou-a para longe. Quando finalmente a reencontrar, Chariot Type 7 aparece. E mais uma vez ela é levada de você...

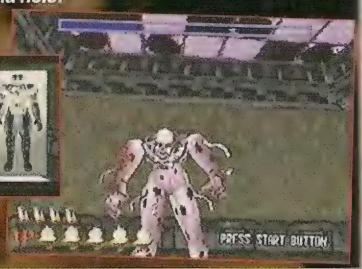


Cada personagem tem suas próprias características. Hit Points representa quantas vezes o agente pode ser atingido antes de morrer; Chamber é o nº de balas; Bullet Damage é o dano causado; Reload Time é o tempo levado para recarregar a arma; e Hit Size é o tamanho do tiro, literalmente...

O caminho depende de seu desempenho e de suas ações. Se você, por exemplo, salvar o Cientista, você poderá entrar diretamente pela porta da frente da mansão, sem enfrentar os perigos do subsolo.

CHARIOT TYPE 7

Seu ponto vulnerável é o orifício em seu peito direito. Quando atingido, CT7 recua com suas ações e "sangra" por este local. Assim que 50% de sua energia for removida, ele irá explodir sua armadura e ficar vulnerável. Então, desça a bala nele!



CHAPTER 2: REVENGE

"Detenha Curien...". Estas foram as últimas palavras de Sophie. E Rogan pretende satisfazer o último desejo de sua amada, custe o que custar...

Se não tiver certeza que um tiro na cabeça derrubará os zumbis, então acerte seus braços, desarmando-os e impedindo-os de atacar...

Salve os cientistas matando os zumbis que se aproximam. Eles poderão lhe dar itens de recarga de energia, algo muito útil nesta casa...

HANGEDMAN TYPE 041

Este é um pouco difícil. Todo o seu corpo, com exceção das asas, é vulnerável. Isso pode parecer bom, não fosse este um oponente extremamente rápido. Sua estratégia de ataque também não é fraca, podendo causar-lhe uma grande dor de cabeça. Primeiramente, Hangedman ordena que os pequenos morcegos que o rodeiam ataquem. Se você não atingi-los, então eles retirarão uma boa parte de sua energia. Quando todos os morceguinhos forem mortos, então ele mesmo parte para o ataque, executando vôos rasantes pelos flancos. A única saída de escapar disso é atingindo-o duas / três vezes no corpo. Com isso, ele recuará e voltará a se preparar para atacar. A certa altura da batalha, ele agarrará e derrubará os personagens do piso onde estão. Continue atirando sem parar, minando sua barra, mesmo com os ataques rasantes pela frente. Se tudo der certo, então Hangedman estará morto em pouco tempo...

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

THE HOUSE OF THE DEAD	
SEGA	CD
TIRO	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	2.9
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.0

PRÓS

- Como na versão arcade, aqui o que vale é a diversão, mandando tiros para todos os lados e derrubando todos os zumbis que vierem pela frente

CONTRAS

- Load times bastante longos
- Som meio abafado se comparado ao dos arcades
- Quebras de polígonos tão constantes quanto os zumbis que aparecem na tela...

CLAS. FINAL 3.7

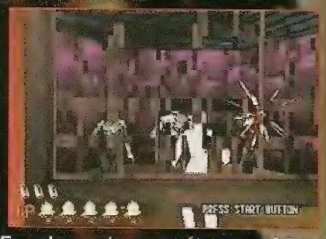
The House of the Dead foi lançado em meados de 98, nos arcades japoneses. Produzido pelo time AM2, utilizando-se da (velha, diga-se assim de passagem) Model 2, THOTD talvez não diferisse de outros games do gênero, mas a ação incessantemente frenética, o sangue jorrante e os membros decepados conquistaram alguns adeptos, garantindo a THOTD um sucesso bastante razoável, ganhando assim, pouco tempo depois, sua versão americana. Muito provável que você não esteja familiarizado com o título, logo que poucas máquinas deste chegaram ao Brasil (nem mesmo em algumas casas de arcade famosas ela podia ser encontrada). Mas aqueles que tiveram a oportunidade de jogar este hit dos games de tiro, devem saber muito bem do que falamos.

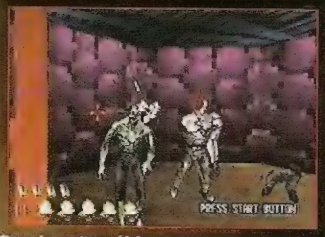
A Casa dos Mortos

O Storyline pode não ser dos melhores, mas já basta para manter o clima. Uma grande corporação governamental, a DBR Corp., sob o comando do diretor Curien, designada para desenvolver armas biológi-

Chapter 3: Truty

O laboratório central fora localizado. Agora o número de zumbis é maior. Você pode sobreviver a isso?



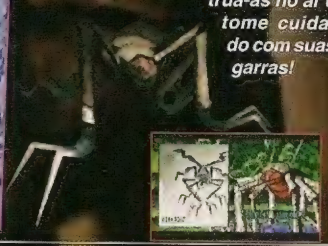


Em alguns lugares é necessário se destruir alguns interruptores para poder ter acesso a algumas áreas. Sempre fique atento a painéis estranhos...

Sendo esta a última parte antes do episódio final, então espere por grandes desafios. Novas variedades de zumbis, mais rápidos e imprevisíveis, esperam por você... Conselho? Atire para matar, de preferência na cabeça...

Hermit Type 680

Após seu primeiro confronto psicológico com Curien, Hermit será seu próximo oponente. Seu único ponto vulnerável é sua minúscula cabeça (aqui sim você tem de estourar seus miolos!). E como ele se mantém em constante movimentação, às vezes tal tarefa torna-se muito complicada. Em certo ponto da batalha, a aranha gigante entrará por um buraco e, a partir de então, passará a lançar bolas de teia. Destrua-as no ar e tome cuidado com suas garras!



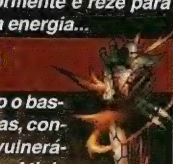
Chapter 4: The House of the Dead

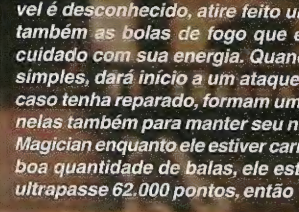
O último desafio a ser transposto. O núcleo do laboratório guarda os mais poderosos espécimes da DBR. Estaria Curien tramando algo ao trazer os agentes até aqui?

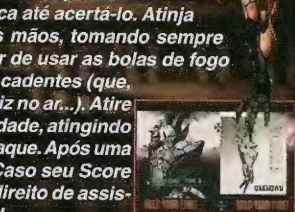
O maior desafio nesta parte é a necessidade de se enfrentar Chariot e Hangedman. Utilize-se da mesma estratégia usada anteriormente e reze para que nada corra errado. Você vai precisar de sua energia...

Magician Type O

Sem dúvida o último chefe do game. Ele é rápido o bastante para deixar um rastro de sombras azuladas, confundindo um pouco a visão. E como seu ponto vulnerável é desconhecido, atire feito uma vaca louca até acertá-lo. Atinja também as bolas de fogo que ele solta das mãos, tomando sempre cuidado com sua energia. Quando se cansar de usar as bolas de fogo simples, dará início a um ataque de estrelas cadentes (que, caso tenha reparado, formam um rostinho feliz no ar...). Atire nelas também para manter seu nível de vitalidade, atingindo Magician enquanto ele estiver carregando o ataque. Após uma boa quantidade de balas, ele estará morto. Caso seu Score ultrapasse 62.000 pontos, então você terá o direito de assistir o "Good End". Do contrário, contente-se com a linda imagem de Sophie perambulando pela casa...







cas para o exército americano, foi palco do desaparecimento de uma importante celebridade no mundo científico. Em conseqüência disso, um grupo fora mandado anteriormente para averiguar a situação. Contudo, nenhum de seus membros retornara. Assim, Thomas Rogan e G (Agente G?) são mandados para lá devido a suas qualidades. O primeiro, o melhor atirador em seu meio, enquanto o misterioso segundo, sempre mantém a frieza e competência em seus trabalhos. Sua missão, na pele desses dois, é invadir o complexo, localizado no subsolo de uma grande mansão afastada da civilização, prestar auxílio para todos os sobreviventes e encontrar Sophie Richards, a especialista em pesquisa genética desaparecida. Mas as ordens não são o único motivo pelo qual Rogan está ali. Sophie é sua noiva... E ele fará tudo para salvá-la. Para completar, tudo isso deve ser mantido sob sigilo absoluto. A notícia da participação do exército em pesquisas de engenharia genética poderia abalar as estruturas governamentais.

Em termos de jogo, THOTD é pura munição para todos os lados. Atire em tudo que vier pela frente (com exceção, claro, dos sobreviventes do massacre que ocorre, os quais podem render itens de recarga de energia ou, no mínimo, um obrigado...). E atire muito. Algumas vezes um tiro na cabeça não é o suficiente para derrubar um zumbi...

Há também a existência de vários caminhos a serem tomados, dependendo de suas ações, seu desempenho ou mesmo passagens abertas a bala. Deixar um pesquisador morrer, por exemplo, pode custar-lhe a oportunidade de se seguir por um caminho completamente diferente.

No Saturn Mode há a possibilidade de se escolher entre quatro personagens (na verdade apenas Rogan e G, mas com suas versões "2"), tendo cada um sua arma (que determina o dano infringido, a velocidade de recarga e o tamanho do estrago) e resistência (a energia do personagem).

Por fim, cada chefe possui um ponto fraco, o único local onde ele pode ser ferido. Qualquer local fora daquele inicialmente especificado resultará em balas perdidas...

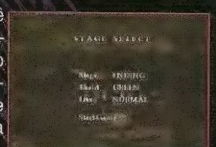
Perfeição? Veio procurar no lugar errado...

Apesar da ótima ação (que proporciona uma grande diversão), se comparada à versão do Arcade, THOTD do Saturn perdera em muito. O som parece ter ficado mais abafado (fato, aliás, que vem se tornando uma constante para os games do console), prejudicando demais o audio.

Graficamente mesmo esta versão perdera. Além de mais granulados (ou, em uma linguagem mais técnica, com texturas pobres e uma resolução baixa) e a perda de alguns polígonos, algumas vezes o game chega ao cúmulo de apresentar somente o *Wireframe* (esqueleto gráfico) do elemento! Bem que a Sega poderia ter tido um cuidado maior com esta conversão...

Resumindo, THOTD é um game mediano, com uma diversão alta, ótimo para deixar de lado um pouco aquelas tramas maquiavélicas ou estratégias super bem boladas. É só atirar. Ponto (não tão merecido) para a Sega...

Dicas

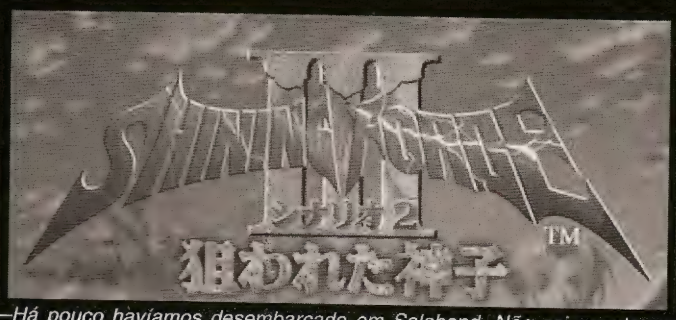


Debug Mode: Para poder configurar o estágio onde você quer começar, a coloração do sangue dos oponentes (originalmente colocada em verde) e seu número de vidas, então faça o seguinte. Na tela de menu principal (onde você escolhe entre Arcade Mode, Saturn Mode, Boss Mode...), realize a seqüência L, R, R, L, L, R. Se um som estranho (uma espécie de "PLUM!") for ouvido, então o truque funcionou. Agora, antes de qualquer coisa, pressione e mantenha R e L. Escolha um modo (Arcade, Saturn...) com Start, ainda sem soltar R e L. Escolha seu personagem ainda estando com R e L apertados e escolha seu personagem. Mantenha-os até entrar na tela de Debug e faça a festa!

Sophie e Researcher como personagens selecionáveis: Para usá-las (se bem que, nos momentos em que qualquer uma das duas falar, a voz de Rogan será ouvida...) segure L e R na tela de seleção de personagens do Saturn Mode e faça a seqüência ↑, ↓, X, Y, Z. Novamente o PLUM será ouvido e você terá à sua disposição as duas personagens, tendo cada uma sua própria arma e energia.

Ver a pontuação durante o jogo: "Para que diabos isso serve?", você deve estar se perguntando. Bem, basta dizer que isto é útil para verificar se seu Score é superior a 62.000 pontos, para assim conseguir o segundo final. Durante o jogo, Pause e segure R e L. Aperte então X três vezes. Tão simples...

Auto Reload: Durante o jogo, Pause, segure R e L e aperte Y três vezes...



—Há pouco havíamos desembarcado em Salaband. Não sei quanto aos outros, mas sentia-me estranho. Ter de abandonar nossa terra natal, lutando por outros em uma terra distante... Sentia um vazio em meu peito. Campbell era o único que entendia pelo que eu passava. Afinal, enfrentamos tantos perigos juntos. Tantas criaturas de aparência indescritível e de poder imensurável... Aquele centauro era uma das poucas pessoas que eu poderia chamar de amigo..."

E a saga de Shining Force continua. Com mais este episódio, lançado com cerca de cinco meses de diferença em relação ao cenário anterior, a Sega consegue implementar ainda mais seu grande sucesso (que, aliás, sempre esteve palmo a palmo com a série Langrisser pela liderança dos games de estratégia para Saturn), e tapar, pelo menos em parte, alguns furos contidos no primeiro cenário.

"Hmm... Acho que peguei o bonde andando", você deve estar se perguntando (caso não tenha conferido as matérias das edições 27 e 28). Ok, voltemos um pouco. Para aqueles que estão chegando agora, o sexto game da série Shining (tendo ela se originado em Shining in The Darkness, para Mega Drive) ganhou um cuidado todos especial por parte da Sega, ganhando, inclusive, uma reestruturação bastante consistente. A principal inovação deste com relação aos outros títulos é sua divisão em três partes, a serem lançadas e vendidas em separado, como três jogos distintos. Você não precisaria do primeiro Scenario (como ficaram denominados os três jogos) para jogar o segundo, mas as informações do anterior seriam, de alguma forma, reaproveitadas pelo posterior.

Em termos gráficos, Shining Force passou de um 2D com personagens em SD para um "3D" (na verdade, Sprites trabalhados através de computação gráfica)... Com personagens em SD (Super Deformed, nossos amados bonequinhos de cabeça enorme e corpo pequeno)! Mas, devido à grande quantidade de Zoom In (closes dos personagens), a resolução tonava-se precária à décima potência, lembrando muito (MUITO mesmo) os personagens utilizados em Shining Wisdon e Shining the Holy Ark. Para falar a verdade, eles pareciam reaproveitados dos games citados... Mas, em contrapartida, todo o cenário era poligonal, texturizado em tempo real (algumas muito boas, diga-se assim de passagem, como as das águas e lava), proporcionando um controle total da câmera. Além disso, esta adotava um sistema inteligente de focalização, ultrapassando o cenário caso este se localize em sua frente, diferindo-se completamente de Xenogears, por exemplo.

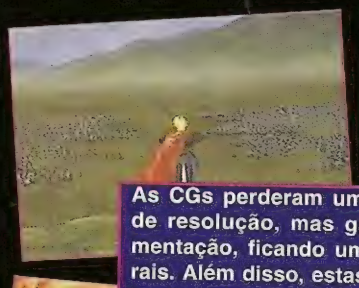
Os sons também ganharam qualidade, mas podiam muito bem ser comparadas com as das versões anteriores, bem como o fator estratégia (que ganhara somente um elemento novo, o Relacionamento entre os personagens; este implicava em adições de bônus sobre algum atributo dos status dos mesmos).

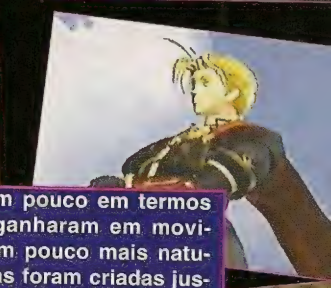
Todavia, a maior alteração gráfica não fora em relação ao mapa ou ao cenário, mas sim às batalhas. Estas se tornaram completamente 3D, com um bom frame rate (30 fps, mas de qualidade muito boa; aliás, vale lembrar que o único jogo de Sat com 60 fps é Virtua Fighter 2) e lembrando bastante Tobal Nº1 (Playstation, Square). E o melhor, o Load Time é nulo! Um trabalho primoroso da Sega e da Camelot, como já dito anteriormente.

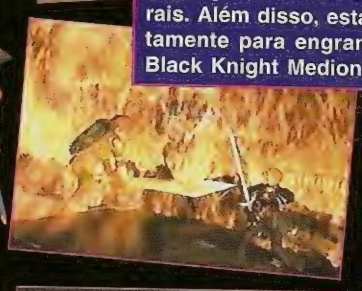
O outro lado da moeda...

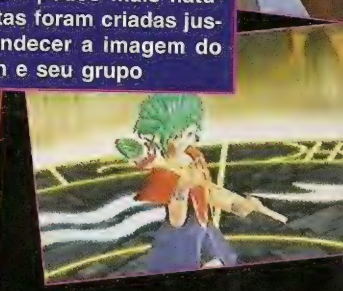
Neste segundo episódio, você observará tudo do ponto de vista de Sir Medion, o segundo dos três personagens-chave de Shining Force 3 (o primeiro era Simbus, protagonista de SF3:S1 e o terceiro era Julian, que se perdera do grupo de Simbus). Famoso por suas proezas, o Black Knight Medion chega a Salaband e se vê envolvido, juntamente com o sábio Grantack, o centauro Campbell, a maga elfa Syntesis e o clérigo anão Ullurd, por uma trama que envolve um jovem aprendiz de espadachim, um dos mais ilustres habitantes da cidade, Benetorein, e o rapto do rei. E nisso se desenrola toda a história, que toma rumos inesperados até atingir Aspinia, cidade onde o primeiro Scenario se encerra-

Agora os "Magic Casters" ganharam um cuidado maior. Além uma infinidade de novas falas, fora adicionada uma espécie de aura, de coloração variáve, que envolve o personagem

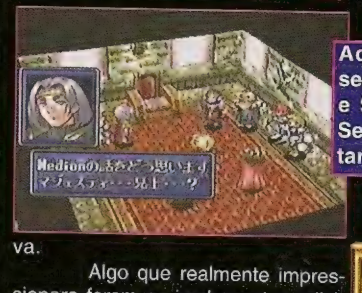


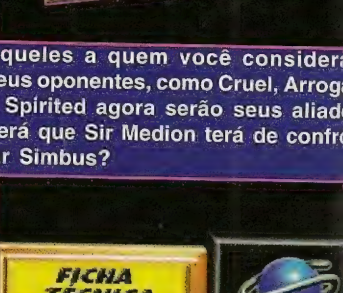


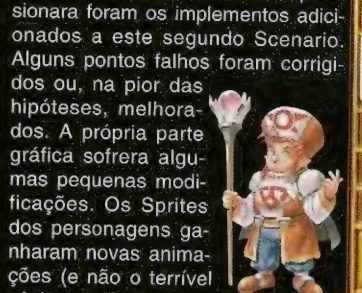




As CGs perderam um pouco em termos de resolução, mas ganharam em movimentação, ficando um pouco mais naturais. Além disso, estas foram criadas justamente para engrandecer a imagem do Black Knight Medion e seu grupo







Aqueles a quem você considera seus oponentes, como Cruel, Arrog e Spirited agora serão seus aliad Será que Sir Medion terá de confr tar Simbus?

va.

Algo que realmente impressionara foram os implementos adicionados a este segundo Scenario. Alguns pontos falhos foram corrigidos ou, na pior das hipóteses, melhorados. A própria parte gráfica sofrera algumas pequenas modificações. Os Sprites dos personagens ganharam novas animações (e não o terrível efeito de inflamento, como ocorria na versão anterior), algo visível logo na primeira batalha, com Medion desembainhando sua lâmina. Sem contar a resolução durante os Zooms, que tornaram-se muito menos granuladas. Nas batalhas, ao se soltar magias, por exemplo, agora uma aura de cores múltiplas aparece ao redor do personagem. E, por fim, apesar de um pequeno estreitamento da tela, uma seqüência de quadros de animação surgiu para identificar quando um personagem ganha um nível. No sistema de batalhas, uma das novidades é que, ao se acionar um Counter Attack você não mais perde energia, somente o oponente, além de outros pequenos detalhes.

Resumindo, caso tenha jogado o primeiro Scenario e gostado, é obrigatório. Se nunca jogara mas gosta do gênero, é imperdível. Ponto para a Sega!

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SHINING FORCE III - SCENARIO 2	
SONIC & CAMELOT	CD
RPG / ESTRATEGIA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.8
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.8

PROS

- Os personagens ganharam novos movimentos, novas vozes e um cuidado gráfico maior foi dado ao game

CONTRAS

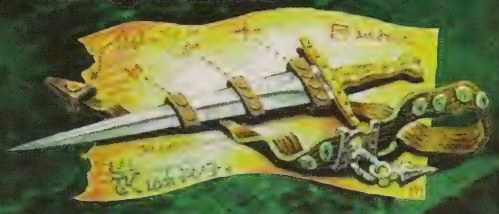
- Os gráficos continuam lembrando muito Shining the Holy Ark

CLAS. FI

4.8

GRANDIA

Depois de uma edição sem Grandia (justamente a edição de aniversário, na qual não coube a matéria que você vai conferir agora, sorry), voltamos à programação normal. Nesta edição você vai conferir o quarto capítulo, abrangendo detalhadamente o sistema de batalha, ou quase todo ele. Sem churumelas, vamos logo à matéria.



CAPÍTULO 4:
O Sistema de Batalha

1. ENCONTROS (♥?)

Não, não, não. Não estamos falando de encontros amorosos. Estamos nos referindo aos encontros com inimigos, e é neste tópico que vamos explicar como se dão estes encontros.

É possível visualizar os inimigos na tela e então tentar fugir ou partir para cima.

Primeiramente, é necessário citar que, em Grandia, os encontros não são aleatórios como nos RPGs clássicos (Final Fantasy, Breath of Fire, Wild Arms, entre outros). No sistema de encontros aleatórios, você pode estar andando tranqüilamente que, a qualquer momento, do nada, surgem os inimigos e você entra no modo de batalha, mesmo que não queira. O sistema empregado em Grandia é o mesmo de Final Fantasy Mystic Quest (Super NES) e Lunar: The Silver Star Story (Saturn, Playstation), ou seja, o sistema de encontros com inimigos visíveis. Neste sistema, você pode visualizar o inimigo, que é representado por um (ou vários) bonecos andando pela tela, e, se for rápido o bastante, pode desviar-se dele. O encontro se dá quando você toca no inimigo, então o modo de batalha é ativado.

Caso os inimigos o peguem quando o líder do seu grupo estiver de costas, eles (os inimigos) terão o First Attack.

Sendo assim, quando você estiver em dungeons ou outros lugares habitados por inimigos, você poderá vê-los e até tentar desviar-se se bem que não é uma boa idéia, é sempre bom continuar evoluindo, ainda mais em Grandia, que tem tantas coisas para se obter evoluindo, ou ir de encontro ao inimigo.

A maneira como você se encontra com o boneco inimigo influi no início da batalha. Se o líder do grupo inimigo tocar em algum dos personagens de seu grupo enquanto seu líder (do seu grupo) estiver de costas, ou seja, o inimigo pegar seu grupo por trás, você terá desvantagens. Perceba também que, quando você se aproxima dos inimigos e eles o percebem, eles saem atrás de você em disparada e piscando em vermelho, este é o chamado BERSERK mode. É muito mais difícil fugir de um grupo inimigo em berserk, eles têm mais chances de pegá-lo de costas se você o fizer. Vale lembrar que é ainda mais difícil fugir do inimigo quando se está com 3 ou 4 personagens no grupo, pois o modo de batalha será ativado se ele tocar em QUALQUER personagem do seu grupo (detalhe: você apenas terá desvantagens caso os inimigos tocarem alguém do seu grupo quando o seu LÍDER, no caso Justin, estiver de costas, ou seja, não importa se o personagem tocado pelo inimigo está de frente, se o líder estiver de costas você será prejudicado). Caso aconteça de você ser pego por trás (he he), aparecerá, logo no início da batalha, a mensagem "不意をつかれた！" (Unexpected Tiredness, ou cansaço inesperado). Então os inimigos terão a iniciativa na batalha, o First Attack, ou seja, todos eles vão realizar suas primeiras ações antes de qualquer personagem de seu grupo. Assim, eles poderão atacá-lo e atrasar ainda mais o seu progresso na barra IP. Mas isso pode ser facilmente evitado. Basta que você não dê as costas para um inimigo, ainda mais em berserk, pois se ele o pegar de frente, a batalha terá andamento normal, sem nenhuma alteração. O mesmo acontece caso você encontre um inimigo de frente que não esteja em berserk.

不意をつかれた！

Caso um inimigo o pegue pelas costa, esta será a mensagem que vai aparecer no início da batalha, indicando o First Attack dos inimigos.

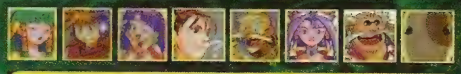
Na batalha normal, seus personagens começam com uma pequena vantagem sobre os inimigos, iniciam um pouco à frente na barra IP. "Mas não tem como eu conseguir o First Attack?", você deve estar se perguntando. Tem sim. Apesar de os seus personagens não ficarem em modo berserk, se você pegar o inimigo pelas costas (a não ser que ele esteja em berserk, pois assim a batalha será normal) as vantagens serão suas. Neste caso, a mensagem "先制攻撃！" (Before Attack System, ou sistema de ataque antes) vai aparecer logo no início da batalha. Então seus personagens terão o First Attack, ou seja, vão agir antes de qualquer inimigo.

Pegue os inimigos quando o líder estiver de costas para obter o First Attack.

Agora saiba aproveitar as oportunidades para pegar o inimigo sempre por trás (sem levar na malícia) e obter o First Attack, assim você facilita e agiliza as coisas.

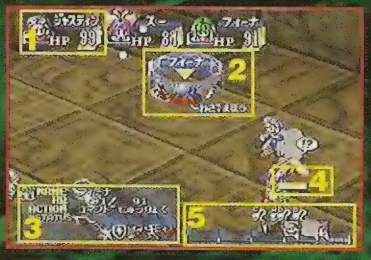
先制攻撃！

Se você pegar os inimigos por trás, esta mensagem vai aparecer no início da batalha, indicando o seu First Attack.



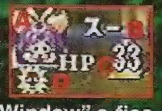
2. INDICAÇÕES NA TELA

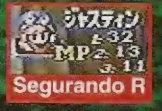
Após o encontro com os inimigos, vem o modo de batalha, onde você vai executar todas as suas ações e assim farão também os inimigos. Como não podia deixar de ser, há uma porção de indicações na tela. Vamos ver então o quê significam estas indicações (siga a numeração nos tópicos seguintes):

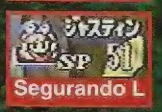


2.1. Character Window

1: Cada personagem seu possui uma janela própria onde você pode conferir suas condições atuais. Esta janela é denominada "Character Window" e fica no topo da tela. Aqui você confere o rosto do personagem à esquerda (A), seu nome logo à direita (B; em japonês), o HP atual abaixo do nome (C) e, por fim, abaixo do rosto do personagem, são exibidos os Status atuais, as mensagens de Level Up para elementais e armas e a mensagem de Auto Battle (D). Repare que há uma espécie de barra atrás do HP atual, como você não pode visualizar o HP total, esta barra serve como indicador. Quando ela está totalmente amarela é que seu HP está no máximo, conforme você vai tomando dano a barra vai descendo. Outro detalhe é que você pode mudar o marcador de HP para marcador de SP ou MPs. É simples: quando você segura o botão R, ao invés do HP, serão mostrados os MPs atuais dos 3 níveis (neste caso a barra atrás não é utilizada para indicar o MP máximo); e se você segurar o botão L, será mostrado o SP atual (e agora também a barra atrás indica o seu SP máximo).



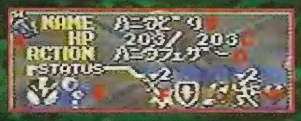

Segurando R


Segurando L

2.2. Just Command

2: Como nos RPGs tradicionais, você executa as ações de seus personagens através de um menu. Mas em Grandia este menu não é como os tradicionais, ele segue o modelo de "Menu de Argola" de Secret of Mana. Neste menu nós temos o nome (em japonês) do personagem para o qual você está definindo o comando (A), logo abaixo vem o ícone do comando atualmente selecionado (B) e ao lado está o nome (novamente em japonês) do comando atualmente selecionado (C). Você navega por este menu usando o direcional para a direita ou para a esquerda, podendo assim, escolher um dos 8 comandos disponíveis (explicados logo mais, no próximo tópico, o 3º, denominado "Comandos").

2.3. In-Battle Status Window



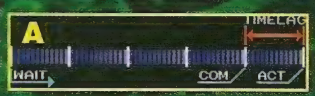
3: Além da CharacterWindow, onde você pode conferir algumas condições de seus personagens durante a batalha, há também a "In-Battle Status Window", com muito mais detalhes que iremos conferir agora. A diferença desta janela é que, além de ser mais completa, também é possível visualizar Status dos inimigos. Esta janela aparece no turno de cada personagem seu, mostrando as características deste personagem, e é neste momento que você pode usar o comando Look (explicado mais adiante, no tópico 3.6) para visualizar também o Status de inimigos. Na In-Battle StatusWindow, temos o ícone (rosto) do personagem no canto superior esquerdo da janela (A), também com a indicação alfabética (A, B, C, D, E...) no caso de inimigos (estas letras são apenas para referência, para você identificar qual inimigo é qual, não tendo nenhuma função específica além dessa); ao lado do ícone representativo do personagem, temos o nome (no campo NAME) em japonês (B), o HP (no campo HP, logicamente) atual/total (C) e a ação que o inimigo irá realizar (no campo ACTION) indicada em japonês (D; aqui você fica sabendo o quê o personagem vai fazer, mas só poderá utilizar este campo com eficiência se souber japonês). Na parte de baixo à esquerda da janela, temos o campo de STATUS (E), que indica todos os Status que o personagem está carregando (representados pelos ícones de Status, mostrados na próxima edição, no tópico 5, ainda do capítulo 4). Por fim, temos, na parte inferior direita da janela, as alterações de habilidades (F). No total, são 5 habilidades diferentes, representadas por ícones, que também serão explicadas na próxima edição, no tópico 4.

2.4. HP Gauge

4: É muito fácil se distrair e esquecer de verificar o HP de seus personagens na Character Window (na parte superior da tela) ou na In-Battle Status Window (na parte inferior esquerda da tela), onde você pode também conferir o HP de inimigos, e como não há o Status "Near Death", ou qualquer alteração na aparência dos personagens quando estão perto de morrer, você pode, sem querer, deixar que um personagem de seu grupo morra e acabe com sua estratégia, podendo levar a uma derrota rápida. Para evitar que isto aconteça, há a maravilhosa "HP Gauge" (ou barra de HP). Todos os personagens da batalha têm suas HP Gauges, que aparecem ao lado do personagem propriamente dito, mas elas não estão ativadas o tempo todo. A HP Gauge aparece nas seguintes situações: 1- quando chega o turno de cada personagem (no momento em que você deve escolher o comando, a ação a ser realizada), neste caso aparece a barra do personagem que está com o turno ativo; 2- quando você visa algum personagem da batalha com uma ação (após você escolher um comando, no momento em que você deve escolher um alvo, seja ele alvo de qualquer ação, tanto modificadora de HP, de Status ou qualquer outra ação), neste caso aparece a barra de HP do alvo sobre o qual você está com o cursor; 3- ao utilizar o comando Look, então aparecerá a HP Gauge do personagem com o qual você está com o cursor sobre, seja ele aliado ou inimigo; e por fim, 4- quando um personagem, inimigo ou aliado, tem alteração de HP, seja ela negativa (dano) ou positiva (cura), e neste caso aparece a barra do(s) personagem(ns) ao(s) qual(is) o(s) HP(s) foi(ram) alterado(s). As HP Gauges de seus personagens são amarelas, enquanto as barras dos inimigos são verdes, ambas vão ficando vermelhas conforme os personagens recebem dano. Assim fica mais fácil administrar suas condições, pois você vê, em tempo real, a quantidade de HP que seus personagens estão perdendo (ao tomar dano), podendo rapidamente agir em prol de sua cura.

2.5. IP Gauge

5: "Mas afinal, como eu sei quando é minha vez de agir?", uma pergunta oportuna, levando-se em consideração a grande diferença entre os sistemas de batalha existentes.



Já conhecemos o velho sistema de turnos (o super básico "minha vez, sua vez"); o ATB, mais conhecido como ActiveTime Battle (introduzido em Final Fantasy IV e largamente utilizado mais tarde), no qual cada personagem tem o turno ativo determinado por suas características (que vão influenciar na sua barra de tempo, indicando quando é chegado o seu turno); e o mais recente CTB, ou Charge Time Battle, introduzido em Final Fantasy Tactics, que além do fator tempo de turno ativo, ainda possui o fator tempo de carregamento da ação (há o tempo para se chegar ao turno e depois disso ainda tem um tempo para se realizar a ação); além das variáveis destes três sistemas básicos.

Mas Grandia não se encaixa em nenhum destes sistemas, digamos que este é um amálgama entre todos e um pouco mais. O quê o diferencia dos demais games, é a barra IP, ou IP Gauge. Nos games baseados em ATB ou CTB, há uma barra de tempo para cada personagem, fazendo a relação "barra para personagens", já em Grandia, há uma barra (não apenas de tempo) para todos os personagens, fazendo a relação "personagens para barra". A IP (Initiative Point, ou Ponto de Iniciativa) Gauge, determina a velocidade com que cada personagem chega ao seu turno ativo e também o tempo para a execução de cada ação a ser realizada na batalha.

No nosso modelo (A) ou no modelo real (B), você confere a IP Gauge e suas divisões. Note que ela se divide em 5 partes iguais. Durante a batalha, os ícones representativos de cada personagem (rostos no caso de seus aliados; ícones em ordem alfabética no caso dos inimigos) estão presentes na barra IP, indicando a sua posição (relativa ao tempo).

Logo no início da batalha, os personagens não iniciam seu primeiro turno no começo da IP Gauge [veja mais detalhes no primeiro tópico, "Encontros (♥?)"], mas vamos pegar um turno desde o início para explicar. Digamos que seu personagem tenha acabado de iniciar um turno, então seu ícone representativo estará no início da IP Gauge (representado pelo "WAIT" em nosso modelo). Com o passar do tempo, o ícone dele vai se movendo para a direita, passando pelas subdivisões da barra até chegar no COM. Este tempo, o qual ele passa por 4 subdivisões até chegar no início da última subdivisão, onde está o COM, é chamado de TtAT (Time to Active Turn, ou Tempo para Turno Ativo), ou seja, é o tempo que o personagem deve esperar até chegar ao seu turno ativo, quando ele vai definir sua ação (o TtAT é definido pela característica Speed e pela habilidade Agility, quanto mais altos estes valores, mais rápido será o avanço do personagem na barra IP). Quando o ícone de seu personagem chegar na subdivisão indicada por COM, então ele deverá escolher o comando a ser realizado (daí a abreviação COM). Após escolher o comando, há mais uma subdivisão na barra IP que deve ou não ser percorrida. Veja que no fim de nossa IP Gauge, há a indicação ACT, e é lá que o personagem vai realizar a sua ação. Se o comando escolhido tiver sido "Skill-Magic", "Implements", ou "Conflict", seu personagem ainda terá que percorrer mais uma subdivisão da barra para chegar até o ponto ACT, onde ele vai realizar este comando [aqui, o tempo para se chegar até ACT é determinado pela ação utilizada, se você utilizar uma magia de baixo nível (com poucas estrelas) o tempo será maior, já se você utilizar uma Skill com nível alto (umas quatro estrelas), o tempo até que a ação seja executada será menor]. Este tempo decorrido do ponto COM até o ACT é chamado de TtA (Time to Action, ou Tempo para Ação). Agora se, ao chegar em COM, você escolher "Combo", "Critical" ou "Defense", o TtA será ignorado e seu personagem irá

logo para o ponto ACT, quando ele vai executar o comando escolhido.

A descrição acima é válida para todos os personagens na batalha, ou seja, cada turno passa por todas estas condições (mas, logicamente, o turno dos inimigos é definido pelo computador).

Há ações que fazem, literalmente, o tempo parar para todos, e neste caso nenhum personagem tem avanço na barra IP, esteja onde estiver. Isto acontece quando algum personagem usa Skill-Magic ou Implements (independente de visar apenas um ou todos os alvos). O tempo também pára cada vez que chega um turno de um personagem seu (quando ele chega na indicação COM na IP Gauge), assim você pode escolher a sua ação e fazer o seu turno como bem entender sem se preocupar com as ações do inimigos, pois o tempo pára para todos.

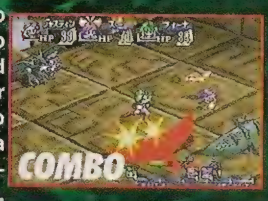
Há um caso particular onde apenas um (ou alguns) personagem tem seu progresso adiado na barra IP. Isso se dá sempre que algum personagem recebe dano, neste momento, ele pára de progredir na barra de IP, ficando paralisado por um breve período de tempo (independente de ele estar no TtAT ou no TtA). Se você causar dano em três inimigos ao mesmo tempo, por exemplo, estes terão seu progresso cancelado por um tempo enquanto seus personagens continuam avançando na IP Gauge.

Repare também que, sempre que ninguém executa alguma ação durante um tempo na batalha, o avanço na barra IP de todos os personagens é acelerado. Isto ajuda a dar mais ação ainda à batalha (é como se você estivesse assistindo um filme do tipo "Me dá a grana cara!" e nas partes chatas apertasse o FF para avançar mais rápido).

3. COMANDOS

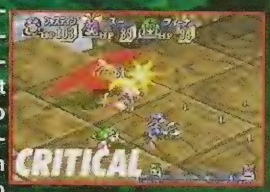
Agora vamos conferir todos os comandos do menu em argola (o Just Command) que você pode realizar quando chegar o turno de um personagem seu (aqui temos o tópico e subtópico, seguido pelo nome do comando em inglês, este mesmo nome em japonês logo abaixo e, por fim, o ícone do comando, com a sua explicação subseqüente):

3.1. Combo
コンボ



Basta selecionar o comando Combo no Just Command e então selecionar um simples alvo para executar esta ação. O combo ignora o TtA, ou seja, do ponto COM na barra IP, o personagem salta direto para o ACT, realizando a ação logo em seguida. Mas, apesar desta vantagem, o personagem deve percorrer a distância entre ele e o alvo para que a ação seja realizada (a não ser que ele esteja equipado com uma arma de longa distância, como Shurikens ou Bows). O Combo é uma seqüência de dois ataques rápidos e seguidos de poder médio que, juntos, causam um bom dano. No final da ação, os dois ataques são somados para totalizar o dano causado, aparecendo a indicação "2 hits" e o dano total (se você fez dois ataques de dano 53 e 65, por exemplo, o dano total será 118). A vantagem do Combo é que você causa dano no oponente duas vezes seguidas, ou seja, você atrasa o progresso dele na barra IP em dobro. Cada um dos dois ataques do Combo recupera 1 SP do personagem realizador dos ataques, recuperando 2 SPs caso tenha sucesso nos dois ataques (isso se o seu personagem não estiver com o SP cheio, desta maneira não há ganho de SP). Caso seu personagem tenha escolhido um alvo com pouco HP e, no primeiro ataque do Combo, este inimigo seja destruído, então seu personagem vai automaticamente desferir o segundo ataque no inimigo mais próximo.

3.2. Critical
クリティカル



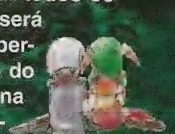
O Critical é o segundo tipo de ataque. Você deve selecioná-lo no Just Command e então escolher um simples alvo. Assim como o Combo, o Critical não precisa passar pelo TtA para ser realizado, mas também é necessário que o personagem percorra a distância até o alvo. O Critical é um único ataque, lento mas de grande poder, causando um dano alto com um simples golpe. Apesar da desvantagem, em relação ao Combo, de acertar o inimigo apenas uma vez (atrasando apenas uma vez o progresso do alvo na barra IP), o Critical recupera, com seu único acerto, 2 SPs. Como o Critical é um ataque muito lento (o personagem chega perto do alvo e então carrega o poder antes de desferir o ataque), é mais fácil o oponente acertar seu personagem antes dele o fazer. Se houver apenas um inimigo com pouco HP na batalha, ao invés de usar o Combo (matando-o com um golpe e recuperando, assim, apenas 1 SP), prefira usar o Critical (matando-o também com um golpe, mas ganhando 2 SPs de uma vez).

3.3. Skill-Magic
わざ・まほう

O Skill-Magic (Waza-Mahou em japonês) já se difere um pouco dos dois comandos anteriores. Com este comando é que você utiliza as magias e Skills de seus personagens. Primeiro você deve escolher o comando Skill-Magic no Just Command, em seguida vai aparecer uma janela onde você vai complementar sua escolha.

Vejamos agora o significado das indicações. Primeiramente, a Character Window (A) ficará à direita do Just Command (que estará no topo à esquerda da tela) e, ao invés de indicar o HP do personagem, estará mostrando o seu SP atual (caso esteja selecionando uma Skill) ou os MPs atuais (se você estiver selecionando uma magia de qualquer nível). Como você vai escolher entre Skills ou magias dos 3 níveis, há janelas separadas para cada uma destas, e você pode navegar entre estas 4 janelas usando os last/next pages, no topo da janela, à esquerda e direita respectivamente (B e C). O last page (B) volta para a janela anterior e o next page (C) vai para a próxima janela. Você pode acionar o last/next page de duas maneiras: a mais simples e recomendada é apertando L (last page) ou R (next page) e a outra maneira é levar o seu cursor (com o direcional) para o topo da janela e então ir para a próxima janela ou a anterior apertando ← ou →. Logo que você escolhe o comando Skill-Magic a partir do Just Command, a primeira janela a aparecer é a de Skills, então, indo para next page, temos, na ordem: MagicLV1, MagicLV2 e MagicLV3; indo mais uma vez para next page, você voltará para o Skill e assim por diante. Para você saber em qual janela está, o nome dela aparece na parte superior central (D). Mas como os nomes estão em japonês, vamos apenas relembrar: 技=Skill, 魔法LV1=MagicLV1, 魔法LV2=MagicLV2 e 魔法LV3=MagicLV3. Além da indicação de SP ou MP na Character Window, temos também na janela de Skill-Magic, a indicação de MP ou SP atual/máximo (E). Neste caso, não são exibidos os MPs dos três níveis, mas sim o MP total/máximo do nível selecionado (se você está na janela MagicLV2, por exemplo, o MP total/máximo de nível 2 será exibido). Abaixo do topo da janela, temos as Skills ou magias já aprendidas por seu personagem. Em cada Skill ou magia (F) temos, em primeiro lugar, o seu nome em japonês (confira as tabelas de magias da edição 28 e as de Skills da edição 29 para não se confundir), abaixo está o seu nível (LV, indicado por estrelas) e, ao lado do nível, o gasto dela (em SP no caso de Skills e MP para as magias). Se alguma magia ou Skill estiver "apagada" na lista, é porque você não pode utiliza-la no momento (por falta de SP ou MP, ou ainda por não estar com a arma necessária, no caso de Skills). Abaixo da janela de Skill-Magic, está a barra de help, que descreve a Skill ou magia selecionada (em japonês, não necessita maiores detalhes). Por fim, temos a janelinha Learning Skill (しゅうとくスキル), onde estão indicados os elementais da magia (indicando que a magia selecionada causa dano pelos elementais exibidos) e também a arma com a qual você está equipado (no caso de Skills).

Depois de selecionar a magia ou Skill e o alvo da mesma (se ela visar todos os alvos, inimigos ou aliados, não será necessário escolher alvo), seu personagem vai iniciar o progresso do TtA, tendo que esperar o avanço na barra IP do ponto COM até o pon-



to ACT. A velocidade deste avanço depende do nível da magia ou Skill selecionada. Quando o personagem chegar ao ponto ACT, a ação selecionada será executada sem a necessidade de o personagem se mover (ele vai realizar a ação do local em que ele estiver e independente da localização do seu alvo, salvo raras exceções em Skills).

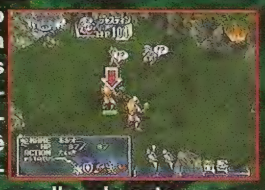
3.4. Implements どうぐ

Agora vamos ao comando "Implements", que é utilizado para se usar os itens. Basta você escolher o comando Implements a partir do Just Command e a janela vai aparecer. No topo da janela está o nome em japonês (道具, Implements). Abaixo estão todos os itens que estão com o personagem. Os primeiros itens da lista são os equipamentos que o personagem está usando no momento (com o nome "apagado", escrito EQUIP) e abaixo estão os demais itens. Aqueles que você pode usar no momento estão com o nome "aceso". A janela abaixo da lista é a janela de help. Após escolher o item a ser usado (e o alvo, caso seja um item de alvo único), o personagem vai iniciar o TtA. Chegando no ponto ACT na barra IP, o uso do item será realizado, sem a necessidade de movimentação do personagem.

3.5. Defense ぼうぎょ

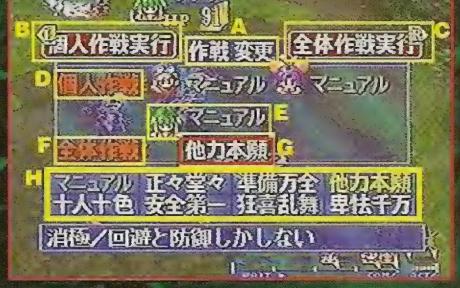
Nem só de ataque se faz uma batalha, você deve saber usar a defesa e reações evasivas. Para tanto, escolha o comando Defense no Just Command. Em seguida você terá uma tela complementar. No centro está o nome do comando (ぼうぎょ=Defense) e nas pontas estão as opções. O primeiro comando é o Defense Performance (A;防御実行), que é usado para realizar a defesa propriamente dita. Você pode selecionar o comando Defense Performance colocando o cursor sobre ele e confirmando com o botão C ou apenas apertando o botão L. Depois de escolher este comando, o personagem vai ignorar o TtA, pulando diretamente para o ACT, então ele fica em posição defensiva e permanece no ACT por um breve período de tempo. Enquanto o personagem estiver na posição defensiva, todo o dano recebido será reduzido a aproximadamente 1/3, assim como as chances de receber Status negativos, que serão reduzidas na mesma proporção. Ao acabar o tempo de defesa, o personagem vai sair do ponto ACT e voltar para o início da barra IP. O outro comando é o Evasion (B; 回避), usado para se movimentar pelo campo de batalha. Você também pode selecioná-lo confirmando com o botão C com o cursor sobre ele, ou utilizar o botão R como tecla de atalho para confirmar o comando. Após escolher o comando Evasion, você deverá escolher para qual lugar do campo de batalha o personagem vai se mover (a sua escolha é representada pela bolinha amarela e suas opções de movimentação dependem da sua localização). O Evasion também ignora o TtA e seu personagem irá direto para o ACT, onde ele vai permanecer ao iniciar sua movimentação para o local escolhido, progredindo novamente apenas ao chegar no lugar desejado.

3.6. Look みる



Com esta opção você pode dar uma olhada geral nas condições da batalha. Para usar o comando Look, você pode fazer da forma convencional, escolhendo este comando no Just Command, ou usar o botão A como tecla de atalho. Para fazer desta segunda maneira, basta segurar o botão A a partir do Just Command, com o cursor sobre qualquer opção. Seja qual for o método escolhido para utilizar o comando, você verá o Status dos personagens na batalha com a In-Battle Status Window (explicada no tópico 2.3). Padronizadamente, ao escolher o comando Look, seu cursor vai para um dos inimigos, ou seja, você estará verificando o Status dele. Você pode alternar entre os inimigos que estão na batalha apertando ← ou →. Se você quiser ver os Status de seus personagens, basta apertar ↓. Desta maneira, temos o seguinte: você deve apertar ↓ ou ↑ para alternar entre os inimigos ou aliados e ← ou → para mudar o personagem que você está verificando. Repare ainda que uma seta indicativa aparece sobre o personagem selecionado na IP Gauge (assim você sabe também a posição dele relativa ao tempo).

3.7. Strategy さくせん



Este é um comando bem complexo e que exige uma explicação detalhada, então vamos lá. Com o comando Strategy você ativa a batalha automática, algo que pode economizar seu tempo e oferece outras vantagens se você souber utilizá-lo. Escolha o comando Strategy no Just Command e vejamos a tela seguinte.

Este comando possui um menu complementar vasto. No campo superior, ao centro, você confere o nome desta janela, que é Strategy Change (A; 作戦変更).

Há duas maneiras de se ativar o comando Strategy e, assim como em comandos anteriores, estas opções estão nos cantos superiores da janela. No canto esquerdo temos o Individual Strategy Performance (B; 個人作戦実行), para ativar batalha automática para personagens específicos (que pode ser apenas um ou até mais) e no canto direito temos o Whole Strategy Performance (C; 全体作戦実行), usado para ativar batalha automática para todos os personagens. Assim como anteriormente, você pode ativar estes comandos com o direcional e confirmar com o botão C ou utilizar os botões L (para Individual Strategy Performance) ou R (para Whole Strategy Performance) como teclas de atalho.

Se você quer utilizar batalha automática para personagens específicos, basta definir algumas estratégias no campo Individual Strategy (D; 個人作戦). Repare que aqui você tem até 4 campos, destinados a cada personagem do seu grupo. Em cada campo (E), você tem o rosto do personagem e a estratégia (como ele vai agir) escolhida (em japonês). Você deve definir a estratégia para cada um de seus personagens .

Para utilizar batalha automática para todos os seus personagens, é só definir a estratégia no campo Whole Strategy (F; 全体作戦). Aqui só há um campo (G), onde você vai definir a estratégia que todos os personagens vão realizar.

"Mas quais são estas estratégias afinal?". Agora vem o mais importante: as estratégias a serem usadas por seus personagens. Você escolhe entre 8 estratégias que estão no quadro de baixo (H), mas todos os nomes estão em japonês e a linha de help, que, além de indicar o tipo de estratégia, explica cada uma delas, também está em japonês. Mas isso não é problema, confira a seguir todas as estratégias e suas funções (com o nome em inglês, seguido pelo nome em japonês após o hífen; o tipo de estratégia entre parênteses, em inglês e japonês respectivamente; e, finalmente, sua descrição):

- **Manual - マニュアル (sem tipo específico)**: é o tipo de estratégia padrão para todos os personagens. Na realidade não é um comando de batalha automática. No Manual é você quem define as ações do seu personagem, ou seja, é o comando a ser escolhido para o personagem que você quer controlar manualmente.
- **Fair and Square - 正々堂々 (Economy - 節約)**: é o típico "sangui nu zóiu". Com esta estratégia, o personagem não faz nada além de atacar, atacar e atacar. Ele não vai utilizar Skill-Magic, nem Item e muito menos Defense. Tudo o que o personagem fará é atacar, ou com Combo ou com Critical. Esta estratégia é útil para acabar rapidamente com inimigos mais fracos sem gastar MP, SP ou Itens. Uma estratégia bem econômica e ao mesmo tempo ofensiva.
- **Real Preparations - 準備万全 (Improvement - 向上)**: do tipo "Ai, ai. Não vou lutar enquanto não estiver preparado". Utilizando

a estratégia Real Preparations, o personagem vai procurar fortalecer a si mesmo e aos seus companheiros, aumentando todas as suas habilidades. O personagem vai se utilizar de magias que melhoram habilidades e também vai curar Status negativos sempre que possível. Ele só vai parar quando não tiver mais MP ou itens para melhorar as habilidades, ou quando as habilidades já estiverem cheias e nenhum personagem estiver com Status negativos. Ao parar de melhorar seus aliados, o personagem vai atacar normalmente. Boa para enfrentar chefes, fortalecendo sempre seus personagens e evitando Status negativos.

• **Another Force Main Desire - 他力本願 (Conservative - 消極)**: é do tipo "Ahhhhhhhh!". Com esta estratégia, o personagem vai apenas ter reações defensivas, sem nunca atacar ou fazer qualquer outra ação. O personagem vai procurar ficar longe dos inimigos usando o Evasion e então vai tentar ficar na defensiva usando o Defense Performance. Sempre que um inimigo chegar perto, ele vai tentar se afastar. Se houver muitos inimigos, o personagem procura ir para onde tem menos. A estratégia Another Force Main Desire é ideal para você colocar em um personagem que não quer utilizar ou evoluir no momento (assim você não precisa se preocupar com ele ou perder seu tempo escolhendo suas ações).

• **Many People Many Colors - 十人十色 (Charge - 委任)**: "vaca-louca". Usando esta estratégia, o personagem vai fazer de tudo. Ele vai utilizar Combo, Critical, Skill-Magic e Implements, ou seja, todas as ações possíveis. Não há um objetivo certo, as ações são usadas tanto para ataque, quanto para fortalecimento ou cura. Mas há uma certa freqüência. A maioria das ações é utilizar magias de ataque; algumas vezes vêm alguns ataques comuns; magias e itens de fortalecimento não são difíceis de ocorrer; curar HP já é um pouco mais incerto; raro mesmo é a cura de Status negativos (se alguém pegar um Status negativo, corre o risco de ficar batalhas e batalhas sem uma cura). Uma estratégia pouco útil, mas que pode ser usada com eficiência se o seu objetivo é evoluir elementais (não específico, mas sim aleatórios) sem muito esforço.

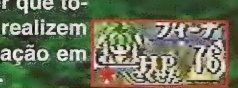
• **Safety First - 安全第一 (Security - 無難)**: o típico "não sem antes estar impecável. Oh! Faça um curativo neste horrível arranhão!" (esta foi lastimável). A estratégia que visa sobretudo a cura, tanto de HP, quanto de Status, MP ou SP. O personagem usuário de Safety First, vai curar tanto ele quanto os demais aliados sempre que necessário e possível. Sempre que um aliado receber um Status negativo ou estiver com pouco HP, MP ou SP, este personagem vai tentar curá-lo com magias, Skills ou itens. Se ninguém estiver em perigo, tudo o que ele vai fazer é atacar com ataques simples (Combo ou Critical). Ótima para manter seu grupo sempre em boas condições, sem precisar se preocupar em ficar curando ninguém.

• **Crazy Rejoice War Dance - 狂喜乱舞 (Whole Energy - 全力)**: do tipo "quebra tudo meu cumpadi". Com esta estratégia, o personagem visa a vitória rápida, o massacre total, a carnificina, a matança, ou seja, ele se torna um serial killer. Para isso, o personagem vai se utilizar principalmente de Skills e magias, mas eventualmente ele também faz alguns Combos e Criticals. As magias e Skills utilizadas serão as mais fortes e podem visar tanto um único alvo quanto todos os inimigos. Quando seus MPs ou SP estiverem acabando, então as magias mais fracas serão utilizadas, mas a ordem básica é das mais fortes para as mais fracas. Ideal para batalhas rápidas e belas, mas apesar da boa evolução de elementais e armas, o gasto de MPs e SP é pesado.

• **Low Dry - 卑怯千万 (Evil Nature - 性悪)**: é puro "golpe baixo". O personagem que usar esta estratégia vai procurar prejudicar os inimigos enquanto beneficia seus aliados. Ele vai se utilizar de magias para diminuir as habilidades dos inimigos e causar Status negativos nos mesmos. Além disso, sempre que necessário, ele vai curar seus aliados, tanto em Status quanto em HP, utilizando-se de magias e itens. Acabando seus recursos, ele vai apenas atacar os inimigos. A Low Dry é mais uma estratégia boa contra chefes, enfraquecendo o inimigo enquanto mantém seus personagens em boas condições.

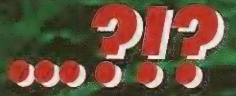
Conhecidas as 8 estratégias diferentes, o que fazer então? É simples: se você quiser definir uma destas estratégias para apenas um personagem, escolha o comando Strategy, então selecione o personagem que você quer deixar em Auto Battle na parte de Individual Strategy (D; é possível atribuir uma estratégia diferente para cada personagem), depois selecione a estratégia que ele vai usar na janela abaixo (H), por fim, confirme com o comando Individual Strategy Performance (B). Feito isso, o personagem selecionado (e apenas ele) vai entrar em Auto Battle e isso será indicado pela mensagem さくせん (Strategy) na sua Character Window (*), passando a agir de acordo com a estratégia escolhida. Se você deseja cancelar o Auto Battle deste personagem, há duas maneiras: a primeira é deixar chegar o turno de um de seus outros aliados, então entrar no comando Strategy e voltar a ação do personagem com Auto Battle para Manual e confirmar com o botão L; a outra é simplesmente apertar o botão B em qualquer momento da batalha (com exceção do momento em que chega um turno ativo de seus personagens), isso vai cancelar automaticamente a batalha automática para todos os personagens que a estejam usando.

Se você quiser que todos os personagens realizem os mesmos tipos de ação em Auto Battle, basta escolher o comando Strategy, então definir no campo Whole Strategy (F) a estratégia que todos irão usar (obviamente, aqui não é possível escolher o comando Manual), aí é só confirmar com o comando Whole Strategy Performance (C). A estratégia escolhida será exibida no canto inferior esquerdo da tela (**) e todos os personagens passarão a agir de acordo com ela. Para cancelar esta estratégia, basta apertar o botão B e todos os personagens passarão imediatamente para o controle Manual.



3.8. Conflict とうそう(■)

Este é o último comando do Just Command. O Conflict é usado para fugir das batalhas. Basta selecionar o comando e então o personagem vai entrar no TtA, tendo que esperar um pouco até chegar no ponto ACT da barra IP, onde ele vai fazer a fuga. Se tiver sucesso, uma mensagem vai aparecer na tela e todos os personagens do grupo vão deixar a batalha. Seu grupo vai aparecer novamente no estágio em que estava quando encontrou o inimigo. Os inimigos estarão de volta lá e seu grupo estará piscando, indicando a invencibilidade temporária, tempo esse em que nenhum inimigo poderá pegá-lo e nenhum elemento da tela poderá lhe causar dano ou Status. O sucesso na fuga depende do parâmetro Move (いどう; a quarta habilidade) do grupo, quanto maior, mais chances de escapar da batalha, mas não é possível fugir de algumas batalhas (contra os chefes por exemplo). Outro detalhe é que, mesmo que você tenha destruido um ou mais inimigos na batalha, depois fugido sem terminá-la e entrado na mesma batalha posteriormente, todos os inimigos estarão de volta. Se você entra em uma batalha com três inimigos, por exemplo, mata um e foge, depois entra novamente encontrando o mesmo grupo inimigo, os três estarão de volta. Se algum inimigo, ao ser morto, deixar dinheiro ou item e você fugir durante esta batalha, irá perder tanto o item quanto o dinheiro. A experiência ganha também é zerada ao fugir, o único ganho é em evolução de armas e elementais. Se você bater no inimigo, seja com armas, seja com magias, você ganhará a experiência correspondente a estes golpes mesmo que fuja.



Ainda não acabou o capítulo 4, O Sistema de Batalha, mas, por falta de espaço, os 3 últimos tópicos deste capítulo (4.Alterações de Habilidades, 5.Alterações de Status e 7.Depois da Tempestade...) ficaram para a próxima edição. Nela você também vai conferir o capítulo 5, Operações Básicas, para finalizar a parte introdutória do game e iniciar a estratégia.

To be Continued...

TABELA DA COPA

A Grupo

Brasil • Noruega • Marrocos • Escócia

Brasil ☐ X ☐ Escócia	12:30 - 10/06	Saint-Denis
Marrocos ☐ X ☐ Noruega	16:00 - 10/06	Montpellier
Escócia ☐ X ☐ Noruega	12:30 - 16/06	Bordeaux
Marrocos ☐ X ☐ Brasil	16:00 - 16/06	Nantes
Marrocos ☐ X ☐ Escócia	16:00 - 23/06	Saint-Etienne
Brasil ☐ X ☐ Noruega	16:00 - 23/06	Marselle

B Grupo

Itália • Chile • Camarões • Áustria

Camarões ☐ X ☐ Áustria	16:00 - 11/06	Toulouse
Itália ☐ X ☐ Chile	12:30 - 11/06	Bordeaux
Chile ☐ X ☐ Áustria	12:30 - 17/06	Saint-Etienne
Camarões ☐ X ☐ Itália	16:00 - 17/06	Montpellier
Itália ☐ X ☐ Áustria	11:00 - 23/06	Saint-Denis
Camarões ☐ X ☐ Chile	11:00 - 23/06	Nantes

C Grupo

França • Af. do Sul • Ar. Saudita • Dinamarca

Dinamarca ☐ X ☐ Arábia	12:30 - 12/06	Lens
França ☐ X ☐ África	16:00 - 12/06	Marselle
França ☐ X ☐ Arábia	16:00 - 18/06	Saint-Denis
Dinamarca ☐ X ☐ África	12:30 - 18/06	Toulouse
Dinamarca ☐ X ☐ França	11:00 - 24/06	Lyon
Arábia ☐ X ☐ África	11:00 - 24/06	Bordeaux

D Grupo

Paraguai • Nigéria • Espanha • Bulgária

Paraguai ☐ X ☐ Bulgária	09:30 - 12/06	Montpellier
Espanha ☐ X ☐ Nigéria	09:30 - 13/06	Nantes
Nigéria ☐ X ☐ Bulgária	12:30 - 19/06	Paris
Espanha ☐ X ☐ Paraguai	16:00 - 19/06	Saint-Etienne
Espanha ☐ X ☐ Bulgária	16:00 - 24/06	Lens
Paraguai ☐ X ☐ Nigéria	16:00 - 24/06	Toulouse

E Grupo

Holanda • México • Coréia Sul • Bélgica

Coréia ☐ X ☐ México	12:30 - 13/06	Lyon
Holanda ☐ X ☐ Bélgica	16:00 - 13/06	Saint-Denis
Bélgica ☐ X ☐ México	12:30 - 20/06	Bordeaux
Holanda ☐ X ☐ Coréia	16:00 - 20/06	Marselle
Bélgica ☐ X ☐ Coréia	11:00 - 25/06	Paris
Holanda ☐ X ☐ México	11:00 - 25/06	Saint-Etienne

F Grupo

Alemanha • USA • Iugoslávia • Irá

Iugoslávia ☐ X ☐ Irã	12:30 - 14/06	Saint-Etienne
Alemanha ☐ X ☐ EUA	16:00 - 15/06	Paris
Iugoslávia ☐ X ☐ Alemanha	09:30 - 21/06	Lens
EUA ☐ X ☐ Irã	16:00 - 21/06	Lyon
Alemanha ☐ X ☐ Irã	16:00 - 25/06	Montpellier
Iugoslávia ☐ X ☐ EUA	16:00 - 25/06	Nantes

G Grupo

Inglaterra • Colômbia • Tunísia • Romênia

Inglaterra ☐ X ☐ Tunísia	09:30 - 15/06	Marselle
Romênia ☐ X ☐ Colômbia	12:30 - 15/06	Lyon
Colômbia ☐ X ☐ Tunísia	12:30 - 22/06	Montpellier
Inglaterra ☐ X ☐ Romênia	16:00 - 22/06	Toulouse
Romênia ☐ X ☐ Tunísia	16:00 - 26/06	Saint-Denis
Inglaterra ☐ X ☐ Colômbia	16:00 - 26/06	Lens

H Grupo

Argentina • Croácia • Jamaica • Japão

Argentina ☐ X ☐ Japão	09:30 - 14/06	Toulouse
Croácia ☐ X ☐ Jamaica	16:00 - 14/06	Lens
Croácia ☐ X ☐ Japão	09:30 - 20/06	Nantes
Argentina ☐ X ☐ Jamaica	12:30 - 21/06	Paris
Jamaica ☐ X ☐ Japão	11:00 - 26/06	Lyon
Argentina ☐ X ☐ Croácia	11:00 - 26/06	Bordeaux

Oitavas de Final

Resultado dos Jogos	Data	Horário
1º de A _____ ☐ X ☐ _____ 2º de B (1)	27 JUN	16h
1º de B _____ ☐ X ☐ _____ 2º de A (2)	27 JUN	11h30m
1º de C _____ ☐ X ☐ _____ 2º de D (3)	28 JUN	11h30m
1º de D _____ ☐ X ☐ _____ 2º de C (4)	28 JUN	16h
1º de E _____ ☐ X ☐ _____ 2º de F (5)	29 JUN	16h
1º de F _____ ☐ X ☐ _____ 2º de E (6)	29 JUN	11h30m
1º de G _____ ☐ X ☐ _____ 2º de H (7)	30 JUN	11h30m
1º de H _____ ☐ X ☐ _____ 2º de G (8)	30 JUN	11h30m

Quartas de Final

Resultado dos Jogos	Data / Local	Horário
1 _____ ☐ X ☐ _____ 4 (A)	3 JUL - Nantes	16h
2 _____ ☐ X ☐ _____ 3 (B)	3 JUL - St Dennis	11h30m
5 _____ ☐ X ☐ _____ 8 (C)	4 JUL - Marselle	11h30m
6 _____ ☐ X ☐ _____ 7 (D)	4 JUL - Lyon	16h

Semi-Finais

Resultado dos Jogos	Data / Local	Horário
A _____ ☐ X ☐ _____ C	7 JUL - Marselle	16h
B _____ ☐ X ☐ _____ D	8 JUL - St Dennis	16h

Disputa de Terceiro Lugar

Resultado do Jogo	Data / Local	Horário
_____ ☐ X ☐ _____	11 JUL - Paris	16h

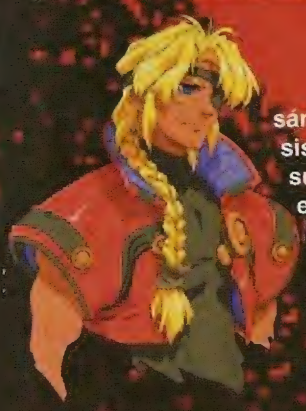
Final

Resultado do Jogo	Data / Local	Horário
_____ ☐ X ☐ _____	12 JUL - St Dennis	16h

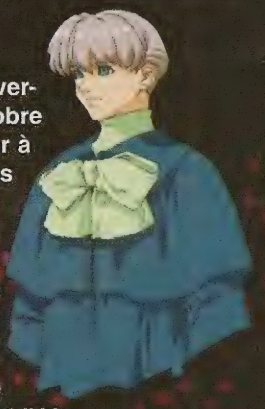
"Isso aconteceu há muito tempo atrás. Um grande transporte Colonizador, navegando entre as estrelas, de repente encontraram uma anormalidade em seus sistemas. Por um único instante, uma enigmática luz brilhou e os monitores, um a um, anunciavam o perigo. Não houve tempo para resistir; seus sistemas foram tomados por alguém. Atirando sem piedade nas pessoas que tentavam escapar estavam os canhões laser da própria nave. O capitão decidiu que ele precisava afundar a nave agora e iniciou o sistema de auto destruição. Um flash tênue estremeceu, e lentamente a nave afundou nas estrelas..."

Xenogears

GOD ONLY KNOWS



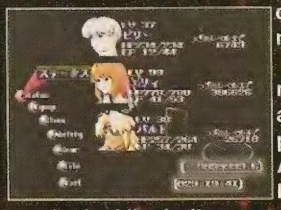
Mancada Nossa...



Antes de tudo, devemos desculpas a vocês. Em decorrência da edição de aniversário (a 30º, correspondente ao nosso aniversário de cinco anos), a explicação sobre sistemas de batalhas, técnicas, combos, itens e afins, prometida na edição anterior à supracitada, teve de ser adiada. Mas, como promessa é dívida, aqui está ela, com as explicações sobre os sistemas de batalha, os menus e Status dos personagens. Prepare-se...

O Menu Principal

Como em todo RPG que se preze, existem várias e várias telas de menu, para diferentes fins. Menus de batalha, menus de opções, menus de Status... Mas antes fosse este, a quantidade de menus, o único problema. Para desespero da maioria de nós, brasileiros, quase todos estes estão no idioma japonês! Mas, como de costume, a Gamers dá uma forcinha para você, que se descabela diante de um kanji, e explica a finalidade de cada um destes menus.



Enfoquemos o menu principal, acessível desde o princípio do game. Acionável através do botão ▲, o menu principal lhe indica, com os valores à direita da imagem da face do personagem, as características mais básicas daqueles que compõem seu grupo. São poucos, mas merecem uma explicação. De cima para baixo, da esquerda para direita temos:

-LEVEL (LV): Como você já deve ter presumido, esta característica indica o nível em que o personagem se encontra. Redundante dizer mas, quanto mais alto o nível, mais poderoso ele (o personagem) é;
-NAME (Variável): O nome do personagem, sempre em katakana (um dos três alfabetos silábicos do idioma japonês). E como não é possível se alterar seus nomes durante o game, então eles CONTINUAM em katakana. Assim sendo, confira o nome de cada um dos personagens:

フェイ..... Fei (Wong Fenlong)
エリィ..... Ellie (Elenavyn Van Houten)
シタン..... Shitan Uziki
..... Bart (Barthlomei Fatima)
リコ..... Rico Banderas
ビリー..... Billy Lee Black
マリア..... Maria Belthasar
エメラダ..... Emeralda
チュチュ..... Chuchu

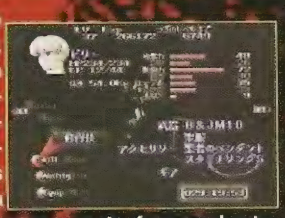
-TO NEXT LEVEL (つぎのレベルまで): Literalmente "Para o próximo nível". Indica a quantidade de experiência (Exp) necessária para se atingir o próximo nível. Ele avança em ordem decrescente (ao receber Exp durante as batalhas) e, por isso, quanto menos, mais próximo de se ganhar um nível o personagem estará;
-HIT POINTS (HP): Os pontos de energia, de vida. Em outras palavras, é o quanto o personagem pode ser atingido antes de morrer. Quanto mais alto, mais dano pode receber, nunca ultrapassando o valor máximo de 999. Os números da esquerda indicam o HP atual e o da direita, o total;
-ETHER POINTS (EP): Em Xenogears, os conhecidos Magic Points (MP) foram substituídos por Ether Points, mas mantendo sua finalidade. Trocando em miúdos (Blarg! Que expressão horrível...), é a quantidade de energia espiritual que o personagem tem para gastar com magias. O valor da esquerda indica o EP atual e o da direita o total;

Abaixo destes Status, à direita, localiza-se uma pequena janela com a indicação da quantidade de grana que o grupo possui, representado pela letra G (de Gold). Logo abaixo desta, mais uma janela, apresentando o tempo total de jogo, meramente para medição, como em FF.

Mas ainda não acabou. Ainda temos algumas opções que dão origem a mais alguns menus, localizados à esquerda. Rotulados em inglês, temos, de cima para baixo, Status, Equip, Item, Ability, Gear, File, Exit. Como um único parágrafo seria pouco para explicá-los todos, então expliquemos em separado...

Menu de Status

Bem, como você deve saber, um personagem de RPG é feito basicamente de números e Storyline. Tudo mais que se relaciona a ele (aparência, temperamento, formas de ataque, magias, etc) surge baseando-se nestes dois fatores principais. Mais exatamente, surgem em conseqüência destes. O Storyline básico dos principais personagens (Fei, Ellie, Shitan, Bart, Rico e Billy Lee) você conhecera na edição 29. Sim, existem mais personagens (Emeralda, Maria e Chu-Chu, como você pôde ver anteriormente nesta matéria), mas deixemos para nos aprofundamos em todos de uma única vez. Partamos então para os Status.



Os Status são valores numéricos que determinam as características do personagem. Um valor alto no atributo força, por exemplo, poderia identificar que o personagem tem um grande poder de ataque. Em Xenogears, cada personagem possue onze características próprias, um número bastante considerável. Alguns destes atributos são novos, nunca vistos antes em um game de RPG (vide peso, por exemplo), enquanto outros são tão comuns que aparecem em quase qualquer título do gênero, como Attack e Defense Power. Então, deixemos a conversa de lado e comecemos com as explicações. Ah, mas antes vale lembrar que, pressionando-se R1 ou L1 nesta tela, os Status mostrados serão os do personagem anterior ou posterior (muda-se o personagem). Mas vamos lá (de cima para baixo, da esquerda para a direita, como sempre):
-LEVEL (LV): Já vimos isso antes...
-TOTAL EXPERIENCE (Exp): Quantidade total (total mesmo, desde o início do game) de experiência conseguida pelo personagem. Quando o nível 99 for atingido, somente este valor continuará subindo;
-TO NEXT LEVEL (つぎのレベルまで): Idêntico ao do menu anterior;

Agora, as informações estão divididas em duas colunas. Primeiramente enfocaremos a da esquerda (com informações sempre de cima para baixo) e, depois, a da direita:
-NAME: O nome do personagem em questão, ao lado de sua foto...
-HIT POINT (HP): Disposto da mesma forma que no menu anterior;
-ETHER POINT (EP): Idem;
-WEIGTH (体重): O peso do personagem... Pode parecer inútil, mas tal atributo (que, aliás, nunca aparecera com tal importância em um RPG), influencia diretamente na agilidade do personagem. Com o uso de alguns itens é possível, inclusive, se

alterar este valor;

-ATTACK POWER (攻撃力): Um bom e velho conhecido nosso. Como de costume, indica o poder de ataque do personagem, influenciando diretamente no dano causado pelos ataques. Muito importante, principalmente para guerreiros que não se utilizam de armas;

-ACCURACY (命中): A mira do personagem. Valendo-se de outro termo, este atributo poderia ser chamado de Hit Rate (como em Front Mission), funcionando como tal. Indica a chance que o personagem tem de acertar o oponente. Quanto maior, menor a chance de se tirar um *MISS*;

-DEFENSE POWER (防御力): Outro conhecido nosso, o poder defensivo. É a resistência a danos normais (ou não "Ethereos"), onde se incluem os valores das proteções (capacetes, armaduras e acessórios) e a constituição natural do personagem. Quanto maior o valor, menor o dano recebido;

-EVADE (回避): Pouco menos comum que a Defense Power, mas facilmente encontrada, a esquiva indica a capacidade de desviar-se de ataques normais (não Ethereos), fazendo com que os ataques dos inimigos errem (*MISS!*). Quanto mais alto o valor, menos chance de ser acertado;

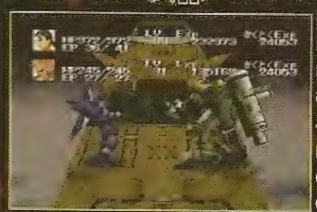
-ETHER (エーテル): O poder "mágico" do personagem. Em Xenogears, a mágica não existe, mas sim o poder misterioso conhecido somente por Ether. Assim sendo, podemos dizer que este valor indica o poder Ethereo possuído por certo guerreiro. Quanto maior, mais dano ele causará com ataques Ethereos, mais HP ele restaurará com curas Ethereas, e assim por diante;

-ETHER DEFENSE (エーテル防御): É como a Defense Power contra efeitos Ethereos. Indica o quão vulnerável é o personagem ao Ether. Com um alto valor de Ether Defense, ataques Ethereos por parte dos oponentes removerão muito menos energia;

-AGILITY (素早さ): É a representação numérica da agilidade do personagem. Influi diretamente na velocidade com que a Time Bar se enche. Quanto mais alto o valor, menor o tempo com que ela se enche, ou, se preferir, o tempo entre o turno atual e o próximo;

Agora passemos para os escritos em azul claro (excluindo o nome, claro). Este é um pequeno resumo dos pertences do personagens, indicando as armas, acessórios e até mesmo o Gear por ele utilizado. Assim sendo, temos (das esquer... Bem, você já sabe):

-WEAPONS (武器): Nada mais, nada menos que a arma equipada pelo personagem, cujo nome aparece logo em seguida. Apesar disso, você não pode equipá-la ou desequipá-la, algo possível somente no menu Equip;



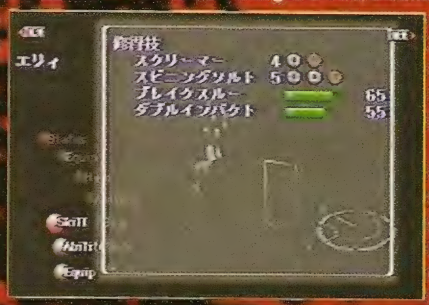
-ACCESSORY (アクセサリー): O mesmo dito sobre as armas vale para os acessórios aqui listados. Não se esqueça que são três espaços reservados para este "atributo";

-GEAR (ギア): O Gear pilotado pelo personagem;

Finalizando este menu, o Relógio na janela logo abaixo aos equipamentos e as três opções no canto inferior esquerdo que, como as da tela anterior, dão origem a outros menus: Skill, Ability e Equip.

Menus de Skill (e o básico sobre as Skills...)

Acessível através do menu de Status, o menu de Skills indica, antes de tudo, as técnicas possuídas pelo personagem, seguidas de seu custo em Time Bar (elemento este, o qual será melhor explicado no tópico sobre batalhas). As técnicas são combinações que, acionadas durante a batalha, resultam em efeitos especiais. As Skills são aprendidas através do uso constante de certos combos (chamemos os golpes que não sejam técnicas, que não desencadeiem nenhum efeito especial, de "combos"), até o momento que, nesta tela, aparecerá o nome da técnica e uma barra verde, que sobe em ordem crescente a cada vez que o combo em questão é usado. Quando atingir 100 pontos, o comando exato finalmente é revelado e seu efeito especial é desencadeado, tornando o combo uma Técnica. Complicado? Nem tanto assim. OK, vamos exemplificar então: Billy Lee possui aprendidas todas as técnicas até o Nut Crack (ナットクラック, de comando □, □, □ e ○), sem mais barras verdes ou coisas do gênero. Caso ele se utilize do combo □,▲ e ○ algumas vezes, uma dessas barras verdes surgirá neste menu, seguida de um número e sob o nome de Sky Walker (スカイウォーカー). Então, Billy Lee entra em mais uma batalha, realiza o combo vencendo o oponente e, assim, aumentando sua barra verde no Skill Menu em 15 ou 20 pontos. Quando este número chegar a 100, o comando exato da técnica (□,▲ e ○) Sky Walker e seu custo, 6, é revelado. Se usada novamente em batalha, desencadeará seu efeito especial.



Repare também que não é necessário se matar o oponente, mas sim usar o combo. Todavia, isso diminui a quantidade de pontos da barra verde ganhos. Billy Lee, por exemplo, antes de aprender a Sky Walker, poderia ter atacado um grupo de inimigos uma vez com o comando □,▲ e ○, mas fugido em seguida. Isso concederia algo entre 5 e 10 pontos. Em resumo, cada vez que se mata um oponente com o combo, 15 a 20 pontos são recebidos. Quando o combo é somente usado, não matando ninguém, então recebe-se de 5 a 10 pontos (variável de acordo com o número de vezes usadas; se for usado três vezes na batalha e sem matar ninguém, então você receberá 15 pontos; se usado quatro sem matar, 20 pontos; e assim por diante).

"Mas meu personagem nem usou o combo, só o meu principal usou a técnica de mesmo comando da que ele vai ganhar, e ele recebeu o valor correspondente ao que ele receberia se tivesse usado! Por que isso?" você pergunta. Bem, agora vem as observações sobre este sistema. Quando você vê uma pessoa fazer algo, você aprende (ou mais-ou-menos isso...), pelo menos em parte, o que essa pessoa acabara de fazer, não? E isso não poderia ser diferente em Xenogears. Quando um personagem usa uma técnica (e somente uma técnica, não um combo) com comando correspondente ao da que um outro personagem está aprendendo, então este segundo recebe cerca de 1/3 ou mais da quantia de pontos que ele próprio receberia caso tivesse executado o comando. Um pouco complicado, sim, mas vamos por partes. Peguemos agora Ellie e seu combo □,▲ e ○, a caminho de aprender o Sky Attack (スカイアタック), como exemplo. Durante uma batalha, Black usa sua novíssima técnica Sky Walker. Mesmo se a Solaris não fizer nada a partir daí até o final da batalha (não use combos, não ataque inimigos, ou mesmo morra), ela (e qualquer outro que também esteja na batalha e aprendendo a técnica) receberá os pontos correspondentes a 1/3 dos que seriam ganhos por ela (cinco ou seis, baseando-se na hipótese de ter matado somente um oponente com a Skill de Billy). Assim, não é uma má idéia se ter vários personagens aprendendo Skills com o mesmo combo, acelerando assim o

processo.

"Legal, estou com a Mugiraijin (武技雷迅, Martial Art Swift Bolt), a primeira Skill de Fei, mas não consigo a próxima, o Mugirensetsu (武技千裂 ou Martial Arts Thousand Explosions). Será que é por meu nível ser muito baixo (nível 7)?" você pergunta. Bom, é exatamente este o próximo ponto. Algumas Skills possuem algumas exigências. Algumas necessitam de níveis, outros de que se utilizem alguns itens e algumas somente com o andamento do jogo... Afinal de contas, você não aprende algo bem de uma hora para outra! A Mugirensetsu, por exemplo, não poderia ser aprendida antes de se atingir o nível 10, nem mesmo se executando o combo um milhão de vezes...

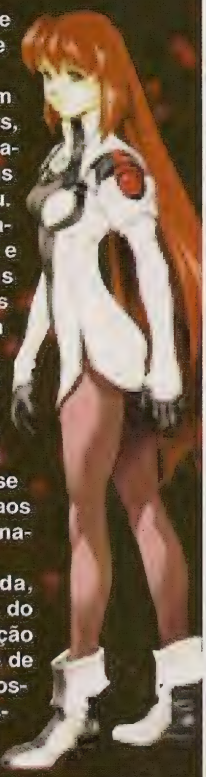
Mas passemos para o menu propriamente dito. À esquerda, ao alto, está o nome do personagem. Ao centro, no quadro, os nomes das Skills, seguidos ou de seus custos em Time Bar e o comando necessário para que sejam executadas, ou da barra verde e do valor de aprendizado da Skill. Com R1 e L1 pode-se visualizar as Skills do personagem anterior ou posterior no grupo. Ah, e antes que esqueçamos, nas próximas edições daremos as tabelas de Skills de todos os personagens, com os devidos comandos e as exigências necessárias.

Menu de Ability

Este menu, assim como o de Equip, possui uma peculiaridade: pode ser acessado de dois locais distintos. O primeiro, você já conhece, o Menu de Status. O segundo... Você também já deve conhecer, o menu principal! Tá, não é algo realmente incrível, que irá mudar sua vida e torná-la mais feliz... Mas ainda assim pode ser acessada de dois locais, tornando-se até um pouco prático...

Deixemos de lado a conversa e partamos para o menu de Ability. Primeiramente, *abilities* são feitos (que incluem cura, dano, alteração de Status, etc) que utilizam-se da energia Etherea (Ether Points, os EP) dos personagens e causam dano / efeitos Ethereos e, em alguns casos, até por alguns tipos de elementos. Para todos os casos, as "habilidades" são "mágicas" mascaradas, que gastam Ether Points no lugar de Magic Points. Seu poder está intimamente ligado ao atributo Ether dos personagens. Como já dito, quanto maior o valor do Ether maior o poder da habilidade. E como todas estas habilidades consomem energia Etherea, então passemos a chamá-las simplesmente de Ethers.

Os Ethers têm alcances diferentes. Alguns atingem somente um alvo, outros afetam somente aquele que soltara a magia, outras, mais avançadas, atingem a todos os oponentes / aliados. Além de habilidades utilizando-se diretamente da energia Etherea bruta, como não poderia deixar de ser, algumas habilidades causam dano por diferentes elementos, como fogo, gelo, vento ou mesmo eletricidade, tudo para afetar pontos fracos de alguns tipos específicos de oponentes.



Cada personagem possui seus próprios Ethers, de poderes e funções variadas. E todas elas são listadas e descritas no Ability Menu. Este consiste em quatro janelas. Na maior, central e principal, a listagem dos Ethers e seus respectivos custos. Os nomes também estão todos em japonês, mas não se preocupe, pois também faremos, posteriormente, uma tabela de Ethers. Como nos menus anteriores, pressionando-se R1 ou L1, você terá acesso aos Ethers dos demais personagens do grupo.

Na parte esquerda, tem-se novamente o nome do Ether, uma pequena descrição sobre ele e, por fim, o tipo de dano elemental (caso o possua) causado. À direita deste, temos os alvos das magias. Este ponto merece um pouco de nossa atenção. Enquanto as tabelas não chegam... O primeiro caractere indica se a magia afeta a aliados (味方), oponentes (敵) ou somente àquele que utilizou o Ether (自分). Em seguida, existe a área de ação, o alcance do Ether, que também são três:

-All (全体), onde, como o próprio nome diz, atinge a todos os oponente ou aliados;

-Simple (単体), que atinge somente a um oponente / aliado;

-Area (エリア), atingindo todos aqueles que estiverem em uma certa área de ação (que aumenta com o elevar dos níveis).

Por fim, o quadro do canto direito, que indica a quantidade de EP do personagem em questão.

Não perca...

Nas próximas edições a continuação das explicações sobre os menus, o sistema de batalha, tabelas de Skills e Ethers para Gears e personagens e, finalmente, uma estratégia completa deste grande sucesso da Square. See Ya!

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

MÁQUINA DE FLIPERAMA

LANÇAMENTO

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROF.
- RENTABILIDADE MENSAL (POR MÁQUINA) DE APROX. R$ 600,00
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES

VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

[parasite eve]
パラサイト・イヴ

NÃO ESQUEÇA A TABELINHA!

Nestes dias difíceis, a palavra de ordem é se prevenir. Então, nada melhor que as famosas tabelas da Gamers, que sempre quebram "aquele" galhão.

Desta vez, o escolhido foi Parasite Eve, com suas centenas de armas, armaduras, itens e "magias". Como sempre, quebramos a barreira que o idioma japonês impõe aos jogadores, tornando a sua tarefa mais fácil e divertida.

Confira nas páginas seguintes, as 19 tabelas que nós preparamos para você. E não é só, na próxima edição tem a estratégia com a qualidade que você já conhece. Não perca!

AS ARMAS

CAMPOS DAS TABELAS

No total, Aya utiliza 7 tipos de armas: "**Handguns**", "**Clubs**", "**Shotguns**", "**Rifles**", "**Machine Guns**", "**Grenade Launchers**" e "**Rocket Launchers**". A linha superior destas tabelas tem o fundo verde, e nela estão indicados os nomes em japonês e inglês, respectivamente. A segunda linha de cada tabela, em amarelo, indica os campos abrangidos, dos quais, na ordem, temos: NeJ (Nome em Japonês), que é o nome da arma em japonês (se bem que muitas, no próprio jogo, têm nomes com caracteres romanos); no campo Nel (Nome em Inglês), indicamos o nome da arma traduzido para o inglês (pelo motivo já mencionado, muitas vezes este campo é dispensável). Conhecidos os nomes em japonês e inglês, temos a seguir os campos que indicam os valores de cada arma (os valores que as armas têm como padrão, que podem ser estendidos com itens ou upgrades), com o nome em inglês e seu respectivo nome em japonês abaixo. A começar pelo parâmetro Attack, que define, obviamente, o poder de ataque da arma; em seguida temos o campo Range, onde é indicado o alcance, ou raio de ação da arma; finalizando os campos de valores principais das armas, temos o Bullets, que mostra a quantidade de balas que a arma suporta (quando o valor é zerado, Aya pára a ação para recarregar a arma, deixando-a com o valor máximo de balas novamente). Sendo que cada arma possui um valor base e um valor plus para cada uma das três características supracitadas (Attack, Range e Bullets), indicamos estes valores no formato "XX(YY+Z)", onde XX é o valor total, YY é o valor base e Z é o valor plus. Assim, caso tenhamos a ocorrência "49(47+2)" no campo Attack, a arma tem 49 como valor total de

ハンドガン (HANDGUN)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
前田ガン	Maeda Gun	01(01+0)	60(60+0)	15(15+0)	1	Shot x2	Museum
M84F	M84F	12(10+2)	51(51+0)	06(06+0)	1	Shot x2	Inicial
P220	P220	15(14+1)	55(55+0)	05(05+0)	1	Shot x2	Carnegie
M1911A1	M1911A1	17(15+2)	60(60+0)	06(05+1)	2	Shot x3	Sewers
M9	M9	17(17+0)	54(53+1)	09(08+1)	3	Shot x3	Central Park
P8	P8	19(18+1)	56(54+2)	07(07+0)	1	Não Possui	Central Park
M92F	M92F	29(28+1)	51(50+1)	11(08+3)	3	Shot x3	N.Y.P.D.
G19	G19	32(30+2)	58(57+1)	10(08+2)	3	Shot x3	Soho
M9改	M9 (rev)	39(38+1)	55(54+1)	11(10+1)	2	Shot x3	N.Y.P.D.
PPK	PPK	47(45+2)	49(48+1)	12(12+0)	2	Shot x5 Preempt Attack	Warehouse
G23	G23	48(47+1)	60(58+2)	10(10+0)	2	Shot x3	Hospital
P220改	P220 (rev)	48(47+1)	55(55+0)	12(11+1)	3	Shot x3	Museum
M1911A2	M1911A2	48(48+0)	61(61+0)	11(08+3)	2	Shot x3	China Town
G22	G22	51(49+2)	60(60+0)	11(10+1)	2	Shot x2	Museum
M9改2	M9 (rev2)	53(51+2)	58(58+0)	13(13+0)	2	Shot x3 Double Command	Museum
M8000	M8000	53(53+0)	58(58+0)	12(12+0)	3	Double Command	Museum
USP改	USP (rev)	58(58+0)	59(57+2)	11(11+0)	2	Não Possui	Crysler
P228	P228	59(59+0)	56(55+1)	13(12+1)	2	Não Possui	Crysler
P226	P226	64(63+1)	57(57+0)	12(11+1)	2	Não Possui	Crysler
G20	G20	65(65+0)	62(61+1)	14(12+2)	2	Counter Attack	Crysler
M1911A4	M1911A4	68(68+0)	63(62+1)	09(09+0)	2	Não Possui	Crysler
P229	P229	71(71+0)	56(56+0)	13(13+0)	1	Shot x3	Crysler
USP改2	USP (rev2)	76(75+1)	58(58+0)	13(12+1)	2	Shot x2 Preempt Attack	Crysler
USP-TU	USP-TU	76(75+1)	88(87+1)	31(25+6)	3	Shot x5 Counter Attack	Torres (N.Y.P.D.)
M96	M96	77(75+2)	59(59+0)	16(14+2)	5	Não Possui	Crysler
AM44	AM44	78(78+0)	58(58+0)	13(12+1)	2	Não Possui	Crysler
SP1C	SP1C	80(78+2)	69(67+2)	20(18+2)	2	Shot x2	Torres (N.Y.P.D.)
Mark23	Mark23	82(81+1)	61(60+1)	13(13+0)	2	Shot x5 Counter Attack	Crysler
DE50AE2	DE50AE2	85(83+2)	56(55+1)	17(15+2)	10	Shot x2	Torres (N.Y.P.D.)
M1911A5	M1911A5	86(85+1)	63(63+0)	11(10+1)	2	Não Possui	Crysler
M712	M712	87(85+2)	64(63+1)	11(10+1)	2	Counter Attack	Crysler
M96改	M96 (rev)	89(88+1)	59(59+0)	20(20+0)	2	Shot x2 Triple Command	Crysler

クラブ (CLUB)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
クラブ	Club	10(09+1)	10(10+0)	00(00+0)	1	Não Possui	Inicial
クラブ改2	Club (rev2)	26(24+2)	10(10+0)	00(00+0)	1	Steal	Soho
クラブ改3	Club (rev3)	38(38+0)	10(10+0)	00(00+0)	2	Steal Preempt Attack	Sewers - China Town
クラブ改4	Club (rev4)	80(78+2)	10(10+0)	00(00+0)	3	Capture Critical Counter Attack	Crysler

ショットガン (SHOTGUN)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M870	M870	49(48+1)	60(60+0)	07(04+3)	6	Shot x2 Burst Attack	Sewers
M500	M500	59(57+2)	63(61+2)	07(05+2)	6	Shot x2 Burst Attack	Museum
M870改1	M870 (rev)	63(63+0)	64(63+1)	05(05+0)	7	Burst Attack	Crysler
マーベリック	Maverick	82(82+0)	71(69+2)	07(07+0)	5	Burst Attack	Crysler
M10B	M10B	93(92+1)	70(70+0)	07(06+1)	4	Shot x3 Burst Attack	Torres (N.Y.P.D.)
S12	S12	98(97+1)	72(70+2)	09(08+1)	6	Burst Attack	Crysler

グレネードランチャー (GRENADE LAUNCHER)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M203	M203	27(25+2)	60(59+1)	05(05+0)	2	Heat	Central Park
M79	M79	45(44+1)	67(65+2)	05(04+1)	3	Shot x2 Tranquilizer	Hospital
M79改	M79 (rev)	46(45+1)	68(68+0)	06(04+2)	4	Shot x3 Acid	China Town
M203改	M203 (rev)	49(48+1)	65(65+0)	07(06+1)	2	Shot x2 Heat	Warehouse
M203改2	M203 (rev2)	50(49+1)	71(71+0)	07(05+2)	4	Shot x3 Acid	Sewers - China Town
M79改2	M79 (rev2)	54(52+2)	69(68+1)	06(05+1)	3	Shot x2 Freeze	Train Tunnel
M203改3	M203 (rev3)	58(57+1)	67(67+0)	08(07+1)	5	Shot x2 Freeze	Museum
M79改3	M79 (rev3)	61(59+2)	65(65+0)	10(10+0)	4	Não Possui	Crysler
M203改4	M203 (rev4)	68(68+0)	65(65+0)	10(10+0)	4	Não Possui	Crysler
M79改4	M79 (rev4)	75(75+0)	69(67+2)	08(08+0)	5	Não Possui	Crysler
M203改5	M203 (rev5)	81(80+1)	68(67+1)	08(06+2)	4	Cyanide	Crysler
HK40	HK40	87(86+1)	70(70+0)	08(08+0)	6	Não Possui	Torres (N.Y.P.D.)

ataque, sendo que o valor base é 47 e ela tem mais 2 de plus. Continuando, temos o campo que indica o número de Slots que a arma possui, ou seja, até quantos atributos ela suporta (este valor pode ser estendido com upgrades). No penúltimo campo, indicamos os Atributos que cada arma possui (veja qual a utilidade de cada atributo mais adiante). Por fim, temos o campo Localização, indicando onde você obtem cada arma. Da terceira linha em diante, estão listadas (nas linhas listradas de cinza claro/branco) todas as armas do tipo em questão.

DISTINÇÕES ENTRE OS TIPOS

Além de todos estes valores e características, cada tipo de arma ainda difere no tempo de carregamento da barra AT (Active Turn), ou seja, o quanto ela demora para ter outro turno, sendo que os Clubs são as armas mais rápidas e armas como Rifles e Shotguns demoram mais para ter outro turno. Lembre-se que isso influi mesmo se a sua ação não for um tiro, ou seja, se você quiser usar magias ou itens e estiver equipado com um Grenade Launcher, vai ter que esperar um bocado para fazer tal ação (neste caso é aconselhável equipar um Club). Para compensar, as armas que têm recuperação de AT mais lenta, possuem uma rápida recuperação da barra PE, ou seja a recuperação de AT é inversamente proporcional à recuperação de PE; se uma arma recupera AT rapidamente, ela vai demorar mais para recuperar PE e vice-versa. Sendo assim, não seria vantagem usar um Club para fazer uma batalha de magias rápidas, já que você gastaria rapidamente a barra PE e depois iria demorar para recarrega-la. A estratégia aí seria usar magias até esgotar a barra PE e então trocar a arma por um Rifle e se virar com ele até recuperar tal barra. As Handguns são as armas mais equilibradas, com boa recuperação de AT e PE. Cada tipo de arma ainda tem como característica um número médio de tiros por turno, um Grenade Launcher, por exemplo, dispara menos tiros que uma Machine Gun, pois seus tiros são mais poderosos e a arma é mais lenta. Aí você pensa: "Mas como eu posso passar atributos de uma arma para outra e 'Shot x7' é um atributo, eu posso deixar o meu Grenade Launcher com 7 tiros por turno!". Pode sim, mas não é tão bom assim, não vá pensando que você vai poder disparar vários tiros destruidores com sua arma potente. O poder dos tiros é distribuído juntamente com o número de disparos efetuados por turno. Vamos exemplificar: se você disparava 3 tiros por turno (ele possui o atributo "Shot x3"), causando 40 de dano por tiro, com um Rifle, e fazer um upgrade na arma, passando o atributo "Shot x5" de uma outra arma para este seu Rifle, ele vai passar a disparar 5 tiros por turno, mas causando apenas 24 de dano por tiro e não mais 40 como anteriormente. A vantagem nesté caso, é que você pode distribuir melhor os seus tiros. Outra observação a se fazer é que os Clubs não se misturam com armas de fogo, ou seja, você não pode pegar nem os atributos e nem os valores plus de uma arma de fogo e passar para um Club, apenas de um Club para outro, e ainda, não é possível usar itens que aumentam parâmetros neste tipo de arma.

SEUS ATRIBUTOS

Cada arma possui (ou não) um ou mais atributos, representados por certos ícones em seus Slots. Nas tabelas, estes atributos estão indicados no campo Atributos (dãäääää). Muitos destes atributos são intuitivos, mas caso você não conheça o efeito de alguns, confira agora na lista abaixo:

Shot x2 (連射度2): a arma efetua dois disparos a cada turno;
Shot x3 (連射度3): a arma efetua três disparos a cada turno;
Shot x5 (連射度5): a arma efetua cinco disparos a cada turno;
Shot x7 (連射度7): a arma efetua sete disparos a cada turno;
Shot x10 (連射度10): a arma efetua dez disparos a cada turno;
Random Attack (乱れ撃ち): todos os tiros efetuados pela arma são aleatórios, você não escolhe os alvos;
Burst Attack (バースト): os inimigos que estiverem próximos ao alvo atingido também tomam dano;
Rapid Attack (掃射): adiciona ataques para todos os inimigos;
Heat (ヒート): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com um dano extra por fogo;
Freeze (フリーズ): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com um dano extra por gelo;
Cyanide (サイアナイト): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) e(são) afetado(s) com morte súbita (não funciona com todos os inimigos);
Acid (アシッド): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com um dano extra por envenenamento e fica(m) com o Status Poison;
Tranquilizer (トランキル): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com o Status Paralyze;
Counter Attack (反撃): eventualmente, contra-ataca a investida do inimigo;
Preempt Attack (先制攻撃): eventualmente, faz um ataque inicial (First Attack), uma ação antes de todos os inimigos;
Steal (盗む): eventualmente, rouba um item do inimigo no momento do ataque, o poder do ataque cai pela metade se houver sucesso;

マシンガン (MACHINE GUN)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M11	M11	33(32+1)	42(42+0)	21(20+1)	2	Shot x5 Random Attack	Soho
MP5K	MP5K	36(35+1)	43(43+0)	24(23+1)	1	Shot x3	N.Y.P.D.
M10	M10	38(37+1)	45(45+0)	24(22+2)	2	Shot x7 Random Attack	Hospital
マイクロUZ	Micro-UZ	40(38+2)	43(43+0)	19(18+1)	4	Shot x5 Random Attack	Hospital
MP5PDW	MP5PDW	53(52+1)	46(46+0)	25(23+2)	2	Shot x7 Random Attack	Museum
フルUZ	Full-UZ	60(58+2)	50(49+1)	43(42+1)	3	Shot x10	Crysler
PPSh41	PPSh41	60(58+2)	76(75+1)	71(71+0)	2	Shot x10	Torres (N.Y.P.D.)
MP5A5	MP5A5	68(67+1)	48(48+0)	29(28+1)	2	Shot x2 Rapid Attack	Crysler
P90	P90	82(82+0)	53(51+2)	201(200+1)	5	Shot x10 Rapid Attack	Torres (N.Y.P.D.)
MP5SD6	MP5SD6	89(89+0)	52(52+0)	32(31+1)	4	Shot x3 Random Attack	Crysler

ライフル (RIFLE)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M16A1	M16A1	35(34+1)	112(110+2)	16(15+1)	1	Shot x2	N.Y.P.D.
SG550	SG550	40(40+0)	110(108+2)	21(20+1)	2	Shot x2	N.Y.P.D.
G3A3	G3A3	44(43+1)	123(121+2)	19(18+1)	3	Não Possui	Hospital
64シキ	64 Shiki	51(50+1)	114(112+2)	16(14+2)	4	Shot x3	Crysler
M16A2	M16A2	55(53+2)	124(124+0)	19(18+1)	2	Shot x3	Crysler
PSG-1	PSG-1	75(75+0)	120(120+0)	19(18+1)	5	Shot x2	Crysler
SAR	SAR	86(85+1)	136(135+1)	16(16+0)	2	Não Possui	Crysler
XM177E2	XM177E2	99(99+0)	159(158+1)	17(16+1)	5	Critical	Crysler
MAG	MAG	102(101+1)	185(185+0)	21(20+1)	4	Shot x2 Critical Up	Torres (N.Y.P.D.)
AK47	AK47	105(105+0)	154(152+2)	23(22+1)	6	Shot x5 Critical Up	Torres (N.Y.P.D.)
FA-MAS	FA-MAS	119(119+0)	169(168+1)	26(26+0)	6	Shot x3	Crysler

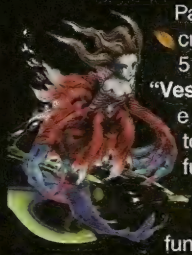
ロケットランチャー (ROCKET LAUNCHER)

NeJ	Nel	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
AT4	AT4	80(80+0)	202(202+0)	01(01+0)	0	Não Possui	Warehouse
LAW80	LAW80	156(156+0)	94(94+0)	01(01+0)	0	Não Possui	Torres (N.Y.P.D.)
AT4改	AT4 (rev)	186(186+0)	25(24+1)	01(01+0)	0	Não Possui	Crysler

Capture (ぶんどり): eventualmente, rouba um item do inimigo no momento do ataque;
Critical (クリティカル): aumenta a porcentagem de ocorrência de Critical Attacks;
Double Command (ダブルコマント): você pode usar dois comandos por turno, ou seja, pode executar duas ações;
Triple Command (トリプルコマント): você pode usar três comandos por turno, ou seja, pode executar três ações.

OS EQUIPAMENTOS DE DEFESA

CAMPOS DAS TABELAS



Para se defender contra todas aquelas criaturas mutacionadas, Aya conta com 5 tipos de equipamentos de defesa: **"Vests"**, **"Protectors"**, **"Jackets"**, **"Suits"** e **"Armors"**. Nas tabelas de equipamentos de defesa, a linha superior tem o fundo preto, onde estão os nomes em japonês e em inglês de cada tipo de equipamento. Na segunda linha (com fundo amarelo), como de costume, estão indicados os diferentes campos utilizados para os equipamentos. Vejamos então quais são estes campos. Para começar, nos dois primeiros campos temos os usuais NeJ e Nel, indicando, para variar, os nomes em japonês e inglês respectivamente. A seguir, temos os valores para os três parâmetros principais dos equipamentos de defesa: a começar por Defense, que indica o poder defensivo do equipamento; em seguida temos o campo PE, ou PE Defense, que indica o poder de defesa contra ataques do tipo "Parasite Energy", ou seja, as magias; o último dos campos de parâmetros principais é o Critical, ou Critical Evasion Rate, que indica a taxa de evasão de Critical Attacks, ou seja, a probabilidade de se evitar um ataque em Critical do inimigo. Estes três campos possuem, primeiramente, o nome em inglês, logo abaixo, o nome em japonês. Novamente o formato usado para estes três parâmetros é o "XX(YY+Z)", sendo XX o valor total, YY o valor base e Z o valor plus. Depois disso, vem o campo com os Slots, indicando o número de Slots que cada equipamento possui (lembrando-se que este valor indica o máximo de atributos que o equipamento suporta, sento um valor extendível). Agora temos o campo dos Atributos que, como você já sabe, indica quais atributos o equipamento possui como padrão (desde o início, já que você pode transferir atributos de um equipamento para outro). Os atributos dos equipamentos de defesa são explicados mais adiante. Finalmente, temos novamente o campo com a Localização de cada um destes equipamentos. Não há muitas diferenças entre os 5 tipos de equipamentos de defesa, então pulemos direto para a explicação de seus atributos.

プロテクター **(PROTECTOR)**

NeJ	Nel	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nプロテクター	N-Protector	12(11+1)	09(09+0)	18(16+2)	3	Não Possui	Carnegie
Bプロテクター	B-Protector	33(32+1)	38(38+0)	23(22+1)	2	Anti-Paralyze	Train Tunnel
Cmプロテクター	Cm-Protector	37(36+1)	48(48+0)	31(29+2)	3	Autoheal	Warehouse
Spプロテクター	Sp-Protector	39(38+1)	23(23+0)	26(26+0)	3	Não Possui	Warehouse
Svプロテクター	Sv-Protector	39(38+1)	36(35+1)	30(30+0)	2	Item Slot +1	Museum
Crプロテクター	Cr-Protector	41(39+2)	43(41+2)	26(25+1)	2	HP-Max Up AT Down	Sewers - China Town

スーツ **(SUIT)**

NeJ	Nel	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nスーツ	N-Suit	44(43+1)	36(35+1)	23(22+1)	2	Não Possui	Museum
Svスーツ	Sv-Suit	47(46+1)	42(42+0)	40(38+2)	3	Item Slot +2	Crysler
Cmスーツ	Cm-Suit	52(52+0)	58(57+1)	35(35+0)	3	Autocare	Crysler
Svスーツ改	Sv-Suit (rev)	52(51+1)	45(45+0)	41(41+0)	3	Item Slot +2	Crysler
Kvスーツ	Kv-Suit	56(55+1)	56(56+0)	28(27+1)	2	Não Possui	Crysler
Spスーツ	Sp-Suit	60(58+2)	52(52+0)	29(29+0)	2	Não Possui	Crysler
Crスーツ	Cr-Suit	65(65+0)	68(67+1)	39(37+2)	4	HP-Max Up AT Down	Crysler
Bスーツ	B-Suit	68(68+0)	55(54+1)	27(27+0)	3	Anti-Poison Anti-Darkness	Crysler
Bスーツ改	B-Suit (rev)	70(69+1)	76(75+1)	34(34+0)	2	Anti-Confuse Attack Down	Crysler

ジャケット **(JACKET)**

NeJ	Nel	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nジャケット	N-Jacket	35(34+1)	29(28+1)	19(19+0)	3	Não Possui	N.Y.P.D.
Svジャケット	Sv-Jacket	42(42+0)	40(38+2)	33(33+0)	2	Item Slot +1	Crysler
Spジャケット	Sp-Jacket	35(35+0)	30(29+1)	26(26+0)	2	Não Possui	Hospital
Cmジャケット	Cm-Jacket	42(42+0)	52(50+2)	33(32+1)	2	Autoheal	Crysler
Crジャケット	Cr-Jacket	44(43+1)	45(45+0)	34(33+1)	4	Não Possui	Crysler
Bジャケット	B-Jacket	44(43+1)	49(48+1)	28(27+1)	3	Anti-Poison	Museum
Kvジャケット	Kv-Jacket	46(45+0)	45(45+0)	21(21+0)	2	Não Possui	Crysler
Bジャケット改	B-Jacket (rev)	55(55+0)	62(61+1)	32(30+2)	2	Anti-Darkness	Crysler

アーマー **(ARMOR)**

NeJ	Nel	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Cmアーマー	Cm-Armor	52(52+0)	56(55+1)	38(37+1)	4	Autoheal Autocare	Crysler
Svアーマー	Sv-Armor	66(65+1)	62(62+0)	47(45+2)	2	Item Slot +4	Crysler
Kvアーマー	Kv-Armor	70(69+1)	68(67+1)	32(30+2)	2	Não Possui	Crysler
Spアーマー	Sp-Armor	75(75+0)	70(69+1)	33(32+1)	2	Não Possui	Crysler
Svアーマー改	Sv-Armor (rev)	79(78+1)	70(69+1)	49(48+1)	4	Item Slot +4	Crysler
Bアーマー	B-Armor	85(85+0)	86(86+0)	45(45+0)	6	Anti-Poison Anti-Paralyze Attack Down	Crysler
Spアーマー改	Sp-Armor (rev)	87(86+1)	80(79+1)	40(39+1)	2	Attack Up	Crysler
Cmアーマー改	Cm-Armor (rev)	89(88+1)	97(96+1)	41(41+0)	5	PE Light Attack Down	Crysler
Crアーマー	Cr-Armor	92(91+1)	90(89+1)	43(42+1)	5	HP-Max Up AT Down Attack Up	Crysler
Crアーマー改	Cr-Armor (rev)	107(106+1)	104(102+2)	51(48+3)	7	HP-Max Up	Crysler

SEUS ATRIBUTOS

Os equipamentos de defesa também possuem seus próprios atributos. Alguns deles não os têm logo de início, mas como você pode fazer upgrades, é possível passar os atributos de um equipamento para outro (respeitando sempre o limite de slots). Veja agora o que faz cada atributo de equipamento de defesa:

Anti-Poison (毒回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam o Status Poison;

Anti-Paralyze (硬直回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam qualquer restrição de movimentação (tanto Status Slow quanto Paralyze);

Anti-Darkness (暗闇回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam o Status Darkness;

Anti-Confuse (混乱回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam o Status Confuse;

Autoheal (オートヒール): quando Aya estiver perto de morrer (Near Death), usa um Recovery Drug automaticamente. Obs.: o primeiro item usado é o mais poderoso, ou seja, se você tiver um Full Recovery Drug e um Recovery Drug 1, quando Aya tomar um dano e ficar perto de morrer, o item usado será o Full Recovery Drug, mesmo que você não queira;

Autocare (オートケア): no momento em que Aya é atingida por um Status anormal, usa automaticamente a Treatment Medicine para curar o Status causado, ou seja, se Aya for atingida por um ataque que causa o Status Confuse, por exemplo, a Confuse Treatment Medicine será usada automaticamente para atingir este Status;

Item Slot +1 (アイテムスロット＋1): aumenta o número de slots para itens no inventário de Aya em um;

Item Slot +2 (アイテムスロット＋2): aumenta o número de slots para itens no inventário de Aya em dois;

Item Slot +4 (アイテムスロット＋4): aumenta o número de slots para itens no inventário de Aya em quatro;

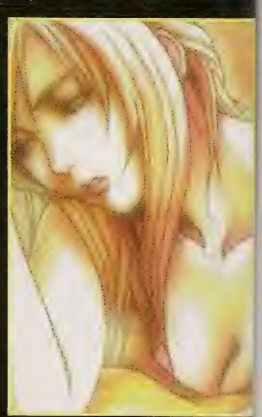
HP-Max Up (最大HPアップ): aumenta HP máximo de Aya;

Attack Up (攻撃力アップ): aumenta o nível de Attack de Aya (não da arma);

AT Down (ATダウン): aumenta o tempo de carregamento da barra AT, ou seja, a barra demora mais para carregar e disponibilizar outro turno;

PE Light (PEライト): diminui o custo para se fazer as Parasite Energies, ou melhor, as magias;

Attack Down (攻撃力ダウン): abaixa o nível de Attack de Aya (não da arma).



ベスト (VEST)

NeJ	Nel	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nベスト	N-Vest	10(09+1)	08(08+0)	13(13+0)	2	Não Possui	Inicial
Cmベスト	Cm-Vest	16(15+1)	16(16+0)	11(10+1)	2	Autoheal	N.Y.P.D.
Svベスト	Sv-Vest	19(18+1)	16(14+2)	19(19+0)	3	Item Slot +1	Central Park
Kvベスト	Kv-Vest	20(19+1)	12(11+1)	15(15+0)	2	Não Possui	Sewers
Spベスト	Sp-Vest	22(20+2)	15(14+1)	19(18+1)	2	Não Possui	Central Park
Crベスト	Cr-Vest	29(27+2)	24(24+0)	30(30+0)	2	Não Possui	Soho
Bベスト	B-Vest	30(29+1)	35(35+0)	20(20+0)	2	Anti-Poison	Hospital
Cmベスト改	Cm-Vest (rev)	31(30+1)	35(33+2)	23(21+2)	2	Autoheal	N.Y.P.D.
Crベスト改	Cr-Vest (rev)	46(45+1)	43(42+1)	31(31+0)	2	Não Possui	Museum
Spベスト改	Sp-Vest (rev)	50(49+1)	41(41+0)	21(21+0)	2	Não Possui	Crysler

パラメーターアップ (PARAMETER UP)

NeJ	Nel	Descrição	Localização	Nota
攻撃力+1	Attack Power +1	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 1	Baús	
攻撃力+2	Attack Power +2	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 2	Baús	
攻撃力+3	Attack Power +3	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 3	Baús	
攻撃力+4	Attack Power +4	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 4	Baús	
命中距離+1	Range +1	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 1	Baús	
命中距離+2	Range +2	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 2	Baús	
命中距離+3	Range +3	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 3	Baús	
命中距離+4	Range +4	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 4	Baús	
装弾数+1	Bullets +1	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 1	Baús	
装弾数+2	Bullets +2	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 2	Baús	
装弾数+3	Bullets +3	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 3	Baús	
装弾数+4	Bullets +4	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 4	Baús	
防御力+1	Defense Power +1	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 1	Baús	
防御力+2	Defense Power +2	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 2	Baús	
防御力+3	Defense Power +3	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 3	Baús	
防御力+4	Defense Power +4	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 4	Baús	
CR回避+1	CR (Critical) Evade +1	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 1	Baús	
CR回避+2	CR (Critical) Evade +2	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 2	Baús	
CR回避+3	CR (Critical) Evade +3	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 3	Baús	
CR回避+4	CR (Critical) Evade +4	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 4	Baús	
PE防御+1	PE Defense +1	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 1	Baús	
PE防御+2	PE Defense +2	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 2	Baús	
PE防御+3	PE Defense +3	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 3	Baús	
PE防御+4	PE Defense +4	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 4	Baús	

レアトレカ (SPECIAL TRADING CARDS)

NeJ	Nel	Descrição	Localização	Nota
P38のトレカ	P38 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
13ホークのトレカ	13 Hawk TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
カスールのトレカ	Kasool TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
M1のトレカ	M1 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
PPKSのトレカ	PPKS TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
MG42のトレカ	MG42 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
BARのトレカ	BAR TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
MK5のトレカ	MK5 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
MP44のトレカ	MP44 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
M29のトレカ	M29 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
M73のトレカ	M73 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
38シキのトレカ	38 Shiki TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
3シキのトレカ	3 Shiki TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
イーグルのトレカ	Eagle Traca	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas

薬 (MEDICINE)

NeJ	Nel	Descrição	Localização	Nota
回復剤1	Recovery Drug 1	Recupera 45 HP	Baús	
回復剤2	Recovery Drug 2	Recupera 90 HP	Baús	
回復剤3	Recovery Drug 3	Recupera 180 HP	Baús	
回復剤4	Recovery Drug 4	Recupera 400 HP	Baús	
フル回復剤	Full Recovery Drug	Recupera todo o HP	Baús	
毒治療薬	Poison Treatment Medicine	Cura o Status Poison	Baús	Disponível durante a batalha
暗闇治療薬	Darkness Treatment Medicine	Cura o Status Darkness	Baús	Disponível durante a batalha
混乱治療薬	Confuse Treatment Medicine	Cura o Status Confuse	Baús	Disponível durante a batalha
移動制限治療薬	Move Restriction Treatment Medicine	Cura os Status Slow e Paralyze	Baús	Disponível durante a batalha
万能薬	Almighty Medicine	Cura todos os Status negativos	Baús	Disponível durante a batalha
蘇生薬	Revive Medicine	Revive Aya automaticamente quando seu HP chega a 0	Baús	Usado durante a batalha

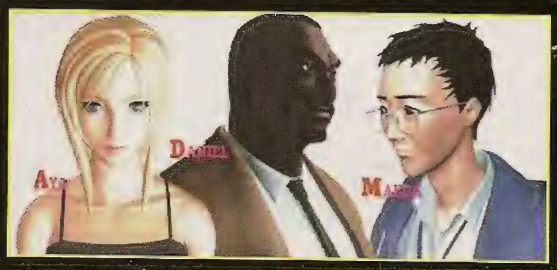
OS ITENS

CAMPOS DAS TABELAS

Durante o jogo, você vai encontrar uma enorme variedade de itens. Para facilitar o seu entendimento, listamos todos os itens do jogo, separando-os em 6 tipos distintos: "**Parameter Up**" (itens que aumentam os valores plus das características principais de armas e equipamentos de defesa), "**Bullets**" (itens relacionados à munição em geral), "**Medicine**" (itens que são destinados à cura), "**Special Trading Cards**" (um tipo à parte, explicado mais adiante), "**Special Items**" (chaves e outros itens de uso breve) e "**Common Itens**" (itens comuns, que não se encaixam em nenhuma das categorias anteriores). Na linha superior das tabelas de itens, você confere o nome em japonês seguido pelo nome em inglês do tipo de item em questão, não se esquecendo que o fundo desta linha superior, neste tipo de tabela, é vermelho. Na linha amarela, logo abaixo da linha indicativa do tipo de item, estão os campos, vamos explicá-los. Como sempre, nos dois primeiros campos, temos os famosos NeJ e Nel, que a esta altura você já deve estar careca de saber o que significam. No terceiro campo, temos a Descrição, que... hummm... bom, deixa pra lá. Em seguida é indicada a Localização de cada item. Por último, no campo Nota, temos uma explicação extra, se necessário.

PARTICULARIDADES

Todos os itens do tipo "**Parameter Up**" são de uso único, saiba usá-los com sabedoria para fazer um bom proveito de suas vantagens. Não os use logo de cara na arma ou colete com os quais você está equipado, procure usar estes itens quando você pegar um novo equipamento (que compense equipar, ou seja, um que seja bem melhor que aquele que você possui atualmente), caso contrário, você terá que esperar até encontrar um tool para passar os valores plus para o novo equipamento. Por falar em tools, são 4 tipos delas (todas listadas na tabela "**Common Items**"). O primeiro tipo, a **Tool**, é encontrado com mais freqüência, geralmente em baús, e, como os outros, é usado para fazer upgrades em seus equipamentos. Com este tipo, você escolhe dois equipamentos, um do qual você vai tirar o atributo ou valores plus e outro para a qual estes serão transferidos, mas o primeiro equipamento é destruído após o processo. O segundo tipo é (bem) mais raro, encontrado eventualmente, mas com uma vantagem bem grande, é a **Almighty Tool**. Sua função é a mesma do tipo anterior, a diferença é que o equipamento do qual os valores plus ou atributo é retirado não é destruída. Assim, você pode usar uma Almighty Tool para retirar um atributo, por exemplo, de um equipamento, sem destruí-lo, e então usar uma Tool comum depois para retirar também os valores plus deste equipamento. Os outros dois tipos de Tools são únicos, você apenas os consegue no EX Game Mode, ou seja, depois de terminar o game uma vez. Isso porque você



necessita de itens especiais, os **Special Trading Cards**, listados em sua própria tabela, que são todos encontrados no desafiante Edifício Crysler, com seus longos 77 andares, só acessível no EX Game. Para obter o Tool Kit, você precisa obter 6 Special Trading Cards e então levá-las para Wein, na seção de manutenção do N.Y.P.D.. O **Tool Kit** tem a mesma função (e desvantagens) da Tool, mas seu uso é infinito (a solução para acabar de vez com o seu problema de espaço no inventário). Se você conseguir 8 Special Trading Cards, basta levá-las para Wein e você vai ganhar o **Almighty Tool Kit**. Sacou a manha? Com ele você terá as mesmas funções (e vantagens) de uma Almighty Tool, mas com infinitas vezes! Assim, você pode usar este seu Almighty Tool Kit para passar os atributos que mais lhe interessarem de todas as armas, sem destrui-las, para apenas uma e depois usar o Tool Kit para, ao mesmo tempo, passar os valores plus de todas as armas para apenas uma e livrar-se de todas aquelas bugigangas que ocupam espaço em seu inventário. Os mesmo vale para os equipamentos de defesa, e com isso você pode fazer os equipamentos dos seus sonhos. Outra particularidade fica por conta dos **Garakuta** (tabela "Common Items"), itens que não têm utilidade alguma... à primeira vista. Mas juntando muitos, você poderá levá-los para Torres, na seção de manutenção de armas do N.Y.P.D., e ganhar algumas armas muito boas - listadas em suas respectivas tabelas com a localização "Torres (N.Y.P.D.)". Os itens **Remodeling Permission Proof** e TraCa - **Tra(ding)Ca(rd)** - têm uma peculiaridade em comum, com eles você pode adicionar slots a um equipamento. O número de slots de um equipamento determina quantos atributos ele pode possuir, se uma arma tem 4 slots, ela pode, é claro, comportar até 4 atributos. Como alguns equipamentos possuem um número limitado de slots, mas valores base e plus bem altos, que fazem destes, equipamentos em potencial para evolução, as Remodeling Permission Proofs e TraCas vêem bem à mão para executar esta função. As RPFs você recebe eventualmente de Baker, como recompensa por tarefas bem executas, e os TraCas você encontra em locais variados. Ambos devem ser levados para a seção de manutenção de armas (que você já deve saber onde fica). As RPFs você deve entregar para Torres, enquanto que os TraCas devem ser entregues a Wein. Em ambos os casos, você deve escolher o equipamento que ganhará um slot a mais (cada item permite o acréscimo de apenas um slot). Novamente, neste caso você deve saber tirar proveito destes itens, não vá utilizando-os em qualquer equipamento logo de cara, já que não é possível passar slots de um equipamento para outro (apenas valores plus e atributos, lembra-se?). É melhor guardar estes itens para usar apenas no final do jogo, aí basta escolher sua melhor arma e o melhor equipamento de defesa, enchê-los de slots e então passar vários atributos bons para eles. Não há nenhuma particularidade a ser citada nos itens da tabela **"Medicine"**, já que seus efeitos são bem conhecidos. Os itens da tabela **"Special Items"** são chaves de locais específicos em geral. Sendo assim, é aconselhável, para economizar espaço em seu inventário, que após seu uso, você os deixe guardados com Torres (nem é preciso dizer onde, este cara só fica lá). Ah! Só mais um toque: sempre que você vai para o famigerado N.Y.P.D. e entra na tão falada seção de manutenção de armas, você pode pegar munição no baú ao lado de Torres, no balcão, e uma Recovery Drug no baú do lado direito da sala. A quantidade de munição recebida e o poder da Recovery Drug variam de acordo com o dia em que você está, sendo que no 5º dia, sua última oportunidade de passar por lá, você recebe Bullets +30 e Recovery Drug 3 sempre que entrar no Departamento. Mas não abuse, se você entrar e sair muitas vezes para acumular itens e munição, esta mamata vai acabar, ambos os baús estarão vazios sempre que você entrar.

通常アイテム (COMMON ITEMS)

NeJ	Nel	Descrição	Localização	Nota
改造許可証	Remodeling Permission Proof	Documento que permite upgrade para slots extras em armas/equipamentos	Baker	Levar para a seção de manutenção de armas
ガラクタ	Garakuta	Item quebrado	Baús	Levar para a seção de manutenção de armas
ツール	Tool	Permite Upgrades de armas/equipamentos de defesa	Baús	A arma da qual os parâmetros são retirados é destruída
万能ツール	Almighty Tool	Permite Upgrades de armas/equipamentos de defesa	Baús	A arma da qual os parâmetros são retirados não é destruída
ツールキット	Tool Kit	Mesma habilidade do item Tool, mas de uso infinito	Wein (N.Y.P.D.)	Entregar 6 Trading Cards (レアトレカ)
万能ツールキット	Almighty Tool Kit	Mesma habilidade do item Almighty Tool, mas de uso infinito	Wein (N.Y.P.D.)	Entregar 8 Trading Cards (レアトレカ)
トレカ	Tra(ding)Ca(rd)	Cartões de visita em geral, permitem upgrade para slots extras em armas/equipamentos	Soho, N.Y.P.D., Hospital, Museum, etc.	Levar para a seção de manutenção de armas

弾 (BULLETS)

NeJ	Nel	Descrição	Localização	Nota
弾+6	Bullets +6	Munição para armas de fogo	Baús	A caixa de munição (弾Box) recarrega armas automaticamente
弾+15	Bullets +15	Munição para armas de fogo	Baús	A caixa de munição (弾Box) recarrega armas automaticamente
弾+30	Bullets +30	Munição para armas de fogo	Baús	A caixa de munição (弾Box) recarrega armas automaticamente
ロケット弾	Rocket Bullets	Munição para Rocket Launcher	Warehouse	A caixa de munição para Rocket (ロケット弾Box) recarrega R. Launcher automaticamente
弾Box	Bullets Box	Caixa de munição para guardar balas comuns	Inicial	Carrega até 999 balas
ロケット弾Box	Rocket Bullets Box	Caixa de munição para guardar balas de Rocket Launcher	Disponível ao obter Rocket Bullets	

特殊アイテム (SPECIAL ITEMS)

NeJ	Nel	Descrição	Localização	Nota
がくやの鍵	Gakuya Key	Chave para os camarins e salas de estoques da Carnegie Hall	Carnegie Hall	
けいこばの鍵	Keikoba Key	Chave para a sala de músicas da Carnegia Hall	Carnegie Hall	
CPの鍵	CP Key	Chave para o portão de aço do Central Park	Central Park	
ナリタサン	Naritasan	Presente de Maeda para Aya	Maeda	Efeito desconhecido
マヨケノスズ	Mayokenosuz	Presente de Maeda para Aya	Maeda	Efeito desconhecido
ハマヤ	Hamaya	Presente de Maeda para Aya	Maeda	Efeito desconhecido
ヒューズ	Fuse	Fusível 1 do quadro geral do Hospital	Hospital	Usar no quadro de força do Hospital
ヒューズ	Fuse	Fusível 2 do quadro geral do Hospital	Hospital	Usar no quadro de força do Hospital
ヒューズ	Fuse	Fusível 3 do quadro geral do Hospital	Hospital	Usar no quadro de força do Hospital
トビラの鍵	Door Key	Chave do Hospital	Hospital	
青カードキー	Blue Card Key	Cartão de acesso do Hospital	Hospital	
緑カードキー	Green Card Key	Cartão de acesso do Hospital	Hospital	
クランプキー	Clamp Key	Chave do Doutor Clamp	Museum	
武器倉庫の鍵	Weapon Store Key	Chave da seção de manutenção de armas do N.Y.P.D.	N.Y.P.D.	
ロッカーの鍵	Locker Key	Chave do armário do N.Y.P.D.	N.Y.P.D.	
エレベーターの鍵	Elevator Key	Chave do elevador do Museum	Hospital	
ゲートの鍵	Gate Key	Chave da estação de metrô	Train Tunnel	
倉庫の鍵	Warehouse Key	Chave da Warehouse	Warehouse	

A EVOLUÇÃO

CAMPOS DA TABELA

Ao contrário das demais, aqui temos uma tabela única: a tabela de **"Level Up Parameter"**. Nesta, você confere a evolução de Aya nível a nível. Na linha superior, de fundo azul-escuro desta vez, temos o título da tabela, primeiramente em inglês e logo abaixo em japonês. Na segunda linha, de fundo amarelo, temos novamente os campos da tabela. Não, não, não. Desta vez não temos os NeJ e Nel (orra, demorou). Os campos abrangidos nesta tabela são totalmente diferentes dos já vistos. Começando pelo Level, que indica o nível atual de Aya para a situação indicada (se não entendeu, tudo bem, já vamos exemplificar para não complicar). No campo HP, indicamos qual a quantidade de HP máximo que Aya obtém ao atingir o nível indicado. Já no campo Exp., temos a quantidade em pontos de experiência que Aya necessita para atingir o nível desejado. Por fim, temos, no campo PE ganha, a Parasite Energy que Aya recebe ao atingir certos níveis (com o nome em japonês seguido pelo nome em inglês, como não podia deixar de ser).

EXEMPLIFICANDO

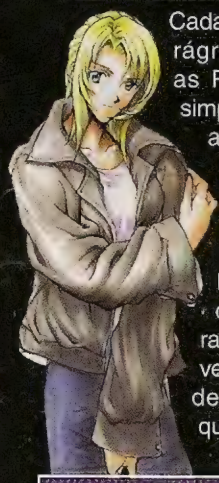
Sendo assim, temos o seguinte: no nível 1 (primeira linha), Aya tem 45 HP e como é o nível inicial, ela não precisa obter experiência para atingi-lo, além disso ela tem a PE Heal neste nível; se pegarmos como exemplo o nível 14, veremos que é necessário ganhar 568 pontos de experiência para atingir este nível, ficando com 181 de HP máximo e sem obter nenhuma PE nova; já no nível 30, Aya fica com 573 de HP máximo, mas é necessário ganhar 73151 de experiência, em compensação, ganha-se a PE Pre-Raise. Indicamos os valores apenas até o nível 34, mas Aya pode evoluir até mais que isso.

AS "MAGIAS"

CAMPOS DA TABELA

Assim como para Level Up Parameter, esta também é uma tabela única: a **"Parasite Energy"**. A linha superior desta tabela tem o fundo lilás e indica o tipo em japonês e inglês respectivamente. Novamente com o fundo amarelo, temos na segunda linha, os campos da tabela. Desta vez, temos novamente os NeJ e Nel, no primeiro e segundo campo, indicando o nome de cada PE nas duas línguas. Em seguida vem o campo Descrição, que é auto-explicativo. Por fim, no campo Level, indicamos o nível necessário para se obter a PE (algo que também temos na tabela "Level Up Parameter").

GASTO E RECUPERAÇÃO DE PE



Cada magia (neste parágrafo, chamaremos as Parasite Energies simplesmente de magias, para não confundi-las com a barra de Parasite Energy) gasta uma certa quantidade de Parasite Energy (indicada na sua barra PE, onde a parte verde é a quantidade de Parasite Energy que você ainda possui e a parte vermelha é a quantidade gasta). Algumas magias gastam pouco, como a Heal, outras gastam muito, no caso da Full Recover, e outras gastam tudo, como a Revalate e Energy Shot (esta última gasta toda a sua PE restante, ficando mais forte dependendo da quantidade desta energia restante). Quando não é possível usar uma magia por falta de PE, o nome desta estará apagado (lembrando-se que para acessar o menu de magias durante a batalha, basta apertar ▲ quando sua barra AT estiver cheia e então selecionar o ícone de PE). No caso da magia Pre-Raise, que tem funcionamento automático, se a quantidade de PE não for suficiente, ela não será ativada e Aya vai morrer. Se, de qualquer forma, sua barra PE for gasta durante a batalha, ela vai começar a se encher automaticamente de pouco a pouco. No início da batalha, esta recuperação é rápida, mas ela vai ficando cada vez mais lenta com o andamento do combate. Isso pode ser um problema grave caso você esteja em uma batalha demorada que exige muito uso de magias. Para resolver este problema, quando a recuperação de PE estiver muito lenta, apenas troque o seu equipamento de defesa e a recuperação voltará a ser rápida, como se estivesse no início da batalha. Repita sempre que necessário (esta manha é bem útil quando você precisa usar a magia Revalate repetidas vezes).

(LEVEL UP PARAMETER)
レベルアップのパラメータ

Level	HP	Exp.	PE ganha
1	45	0	ヒール(Heal)
2	49	3	
3	53	8	
4	64	19	スキャン(Scan)
5	67	28	
6	72	41	
7	92	68	スロウ (Slow)
8	101	104	
9	107	142	ディトクス (Detox)
10	115	184	
11	123	240	ヒール Hi (Heal Hi)
12	133	325	
13	174	428	バリア (Barrier)
14	181	568	
15	189	868	エナジーショット (Energy Shot)
16	195	1120	
17	203	1460	コンフューズ (Confuse)
18	210	1920	
19	273	2906	
20	283	3744	ヘイスト (Haste)
21	296	4875	
22	307	6403	ヒール Ex (Heal Ex)
23	320	8465	
24	335	11248	
25	422	17216	ジェネヒール (Gene Heal)
26	437	22289	
27	532	29137	
28	547	43820	メディック (Medic)
29	561	56301	
30	573	73151	プリレイズ (Pre-Raise)
31	589	98597	
32	604	126605	フルリカバー (Full Recover)
33	621	168061	リバレート (Revalate)
34	671	224026	
35			

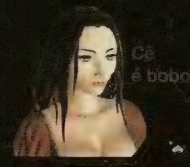
DIRETO AOS FINALMENTES

Bom, com todas estas tabelas, explicações, dicas e manhas, a sua missão com certeza será mais fácil. Mas só isso não basta. Portanto, na próxima edição você confere a estratégia completíssima, com tudo o que é necessário para destrinchar o game de ponta a ponta, inclusive o Edifício Crysler, no EX Game Mode.

Aya adquire um poder imenso durante sua transformação na mais poderosa magia: Revalate

パラサイトエナジー (PARASITE ENERGY)

NeJ	Nel	Descrição	Level
ヒール	Heal	Recupera 30 HP	1
スキャン	Scan	Indica o HP atual/total e a fraqueza do inimigo alvo	4
スロウ	Slow	Reduz a recuperação da barra AT do alvo por certo tempo	7
ディトクス	Detox	Cura o Status Poison	9
ヒールHi	Heal Hi	Recupera 60 HP	11
バリア	Barrier	Temporariamente, todo o dano recebido é transferido para a sua barra PE	13
エナジーショット	Energy Shot	Um tiro carregado que causa dano elevado no alvo, gastando o restante da sua barra PE	15
コンフューズ	Confuse	Causa o Status Confuse no alvo	17
ヘイスト	Haste	Acelera a recuperação da sua barra AT por certo tempo, sua defesa é diminuída durante este tempo	20
ヒールEx	Heal Ex	Recupera 280 HP	22
ジェネヒール	Gene Heal	Cura o seu HP gradualmente pelo tempo que durar o restante de sua barra PE, diminuindo-a proporcionalmente	25
メディック	Medic	Cura todos os Status negativos	28
プリレイズ	Pre-Raise	Revive Aya automaticamente quando seu HP chega a 0	30
フルリカバー	Full Recover	Recupera todo o HP e cura todos os Status negativos	32
リバレート	Revalate	Com sua forma alterada pelas mitocôndrias, Aya gasta toda sua barra PE para desferir 7 ataques de dano elevado	33

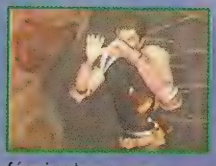


ENIGMA

エニグマ

O nome do game pode chegar a fazer uma certa confusão (o nome é o mesmo do grupo musical Enigma, que mistura ritmos e sons para produzir o melhor techno do mundo. Um tanto forçado, mas este é o objetivo da banda) mas passa batido. Você tem a escolher entre três personagens, são eles: Akira, Catherine (uma das minas com os olhos mais sensuais já vistos no mundo dos games) e Thomas. A história de cada personagem se passa em épocas e lugares diferentes. Muita cena em CG vai pintar no decorrer do game; as cenas são de muito bom gosto (um pouco de granulação, mas ainda assim dão um toque de charme ao jogo).

O sistema do game é uma quase mistura de Resident Evil (com exceção de que você não usará armas de fogo) com Tomb Raider, ângulos de câmera parada e uma aventura pelos mais variados lugares do mundo.

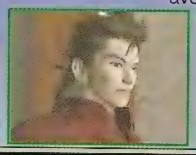
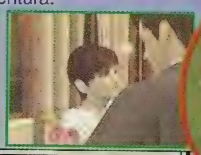
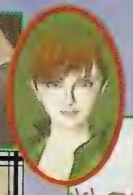


Cada personagem dispõe de uma arma, sendo que Akira usa seus punhos como armas. Sem contar as muitas porradas, facadas e varadas (quem jogou ou está jogando este game vai notar que quando usamos o termo "varada", nos referimos à Catherine que tem uma varinha de ponta fina. Sem malícia!), o game ainda conta com um sistema de combos super fáceis de serem acessados, só não aparece escrito hit combo!

Bem, como o importante é o jogo, confira a lista de comandos e alguns combos básicos de cada personagem, sendo que estes que você vai conferir logo abaixo podem ser combinados uns com os outros, dando para fazer até um combo infinito (na verdade, até o inimigo morrer). Então, daremos continuidade a uma breve explicação.

De tela título, você tem apenas o New Game e o Load Game. No New Game vai pintar esta tela de seleção de personagem. Cada personagem começa a sua história de uma maneira diferente, desde uma lembrança até uma visita.

Catherine é uma das primeiras a cruzar de frente com um dos misteriosos deuses. Poseidon aparece para pegar algo, uma certa pedra talvez. Depois do ocorrido, a mina vai atrás de uma pessoa que possa lhe ajudar e aí sim começa a aventura.

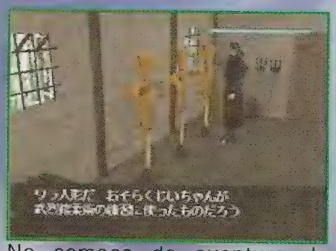
Lista de Comandos

Sem estar em posição de luta

↑.....andar para frente
↓.....andar para trás
→.....girar para o lado direito
←.....girar para o lado esquerdo
X.....correr
○.....examina/abre porta/pega itens
Start.....ativa mapa/tira barra de texto durante conversações

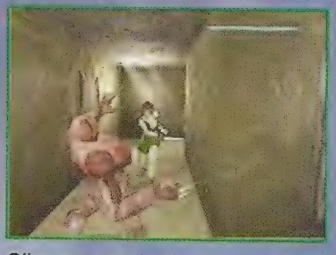
Em posição de luta

L1 ou L2.....posição de luta
R1 ou R2.....defesa (deve-se estar em pose de luta)
□.....ataque esquerdo
△.....ataque forte
○.....ataque direito
Select.....ativa o menu



No começo da aventura de Catherine e Akira, você tem que trocar de roupa para poder usar os ataques e aprender os combos que você confere na tabela abaixo.

Depois dos muitos lutadores que portam o poderoso dragon punch, Akira não poderia deixar de ter o seu. Aperte ○, □, ○ de forma seqüenciada para sair com facilidade. É possível unir seqüências e fazer vários combos para detonar seus adversários.



Olha a gata distribuindo pancada! Como foi dito acima, sempre use as seqüências para facilitar a jogata. De quebra, você vai ter muita coisa para fazer, mas a dificuldade fica por conta da escrita japonesa (que vai atrapalhar um pouco).

Combos Básicos

Akira

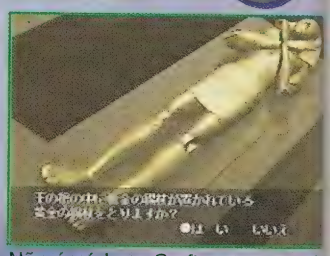
1º△, △
2º○, □, ○
3º△, □, △, △
4º□, ○, □, △, △, □, ○, □, □, □, ○
(último botão repetidamente)

Thomas

1º△, △, ○
2º○, □, △
3º△, △, □, ○, □, △, □

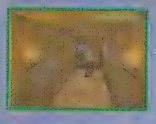
Catherine

1º○, □, ○
2º○, □, △
3º○, △, □, △



Não é só Lara Croft que gosta de uma aventura por lugares diferentes e históricos, Thomas também é ligadão. A aventura do cara começa no Egito, onde ele encontra uma garota chamada Hera. Os puzzles a serem resolvidos não são muito difíceis, mas o game é um bom desafio.

Três ótimas aventuras, três personagens muito cativantes e dois CDs com muitas horas de diversão a oferecer. Quem jogou RE e Tomb Raider, não pode deixar de jogar Enigma.



FICHA TÉCNICA

ENIGMA	
KOEI	2 CDS
AÇÃO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	3.4
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.0

PRÓS

- Três personagens com histórias diferentes, garantindo assim mais tempo de diversão
- Muitas cenas em CG que aparecem constantemente no decorrer do game

CONTRAS

- O personagem correndo é bem esquisito e meio ridículo
- Uma qualidade gráfica que poderia ser melhor
- Alguns loadings demorados

CLAS. F
3.

METAL HEAD

O MUNDO DO ROCK

MATÉRIAS E FOTOS INCRÍVEIS DOS SEUS ÍDOLOS. IMPERDÍVEL!!!

Cód. FEV-35
R$ 3,50

Cód. FEV-36
R$ 5,00

Cód. FEV-37
R$ 2,90

Cód. FEV-38
R$ 3,60

Cód. FEV-39
R$ 2,00

Cód. FEV-40
R$ 6,00

Cód. FEV-41
R$ 3,60

Cód. FEV-42
R$ 2,00

Cód. FEV-43
R$ 3,80

Cód. FEV-44
R$ 2,50

Cód. FEV-45
R$ 3,90

Cód. FEV-46
R$ 3,90

Cód. FEV-47
R$ 2,50

Cód. FEV-48
R$ 6,00

Cód. FEV-49
R$ 3,80

Cód. FEV-50
R$ 3,90

Cód. FEV-51
R$ 2,50

Cód. FEV-52
R$ 3,90

Cód. FEV-53
R$ 2,90

Cód. FEV-54
R$ 3,90

Cód. FEV-55
R$ 3,90

Cód. FEV-56
R$ 2,90

Cód. FEV-57
R$ 3,50

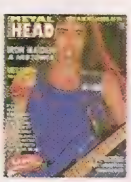
Cód. FEV-58
R$ 3,90

Cód. FEV-59
R$ 3,50

Cód. FEV-60
R$ 3,90

Cód. FEV-61
R$ 3,50

Cód. FEV-62
R$ 3,80


Cód. FEV-63
R$ 3,00

Cód. FEV-64
R$ 3,00

Cód. FEV-65
R$ 2,00

Cód. FEV-66
R$ 5,00

Cód. FEV-67
R$ 3,00

Cód. FEV-68
R$ 3,00

Cód. FEV-69
R$ 2,00

Cód. FEV-70
R$ 3,50

Cód. FEV-71
R$ 3,50

Cód. FEV-72
R$ 3,90

Cód. FEV-73
R$ 2,50

Cód. FEV-74
R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.35 ( )	Cód. FEV.49 ( )	Cód. FEV.62 ( )
Cód. FEV.36 ( )	Cód. FEV.50 ( )	Cód. FEV.63 ( )
Cód. FEV.37 ( )	Cód. FEV.51 ( )	Cód. FEV.64 ( )
Cód. FEV.38 ( )	Cód. FEV.52 ( )	Cód. FEV.65 ( )
Cód. FEV.39 ( )	Cód. FEV.53 ( )	Cód. FEV.66 ( )
Cód. FEV.40 ( )	Cód. FEV.54 ( )	Cód. FEV.67 ( )
Cód. FEV.41 ( )	Cód. FEV.55 ( )	Cód. FEV.68 ( )
Cód. FEV.42 ( )	Cód. FEV.56 ( )	Cód. FEV.69 ( )
Cód. FEV.43 ( )	Cód. FEV.57 ( )	Cód. FEV.70 ( )
Cód. FEV.44 ( )	Cód. FEV.58 ( )	Cód. FEV.71 ( )
Cód. FEV.45 ( )	Cód. FEV.59 ( )	Cód. FEV.72 ( )
Cód. FEV.46 ( )	Cód. FEV.60 ( )	Cód. FEV.73 ( )
Cód. FEV.47 ( )	Cód. FEV.61 ( )	Cód. FEV.74 ( )
Cód. FEV.48 ( )		

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 -** Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

BREATH OF FIRE III

Mais uma vez, Ryu e companhia voltam a aparecer na sua Gamers (de novo). Durante algum tempo (uns três ou quatro meses para ser mais exato), muitas cartas chegaram à redação fazendo muitas perguntas sobre este prestigiado game da Capcom.

Mas como ninguém tem a mesma opinião, as críticas vão aparecer logo, logo dizendo: "*por que este jogo ganhou duas páginas ao invés de ir para o Flash Game?*". Tá, realmente merecia isso mesmo, mas depois de FFVII (que ainda hoje é muito aclamado e prestigiado por jogadores assíduos que esperam ansiosamente pela tão falada e recomendada GAMERS BOOK, que logo logo vai estar em suas mãos), é um dos games que mais nos pedem informações.

Por isso, resolvemos dedicar duas páginas e explicar algumas coisas que aparentemente não têm muita utilidade, como por exemplo a pescaria. Muita gente não sabe exatamente para que serve a pescaria, sem contar que alguns não sabem pescar.

Daremos algumas manhas e explicaremos melhor algumas funções dos menus que poucos (dos que têm o game em japonês) conhecem. Aproveitando, as alterações feitas no game não foram lá grande coisa (deixando de fora a tradução do game que vai deixar muita gente contente). Um exemplo a ser citado foi o nome de Babadell (Babaderu na pronúncia japonesa), seu nome foi alterado para Bunyan!? Fugiu bastante do original não?

Bem, deixando de lado as críticas, vamos aproveitar e repassar algumas explicações e ver outras coisas úteis que vão deixar aqueles que não estão progredindo muito, um pouco mais alegres e interessados em descobrir qual será o destino de Ryu e seus amigos. Confira a seguir, uma lista de inimigos que são amigos (!?!?), na verdade são inimigos dos quais você vai poder descolar alguns ataques extras ou as Skills, que poucos conhecem.

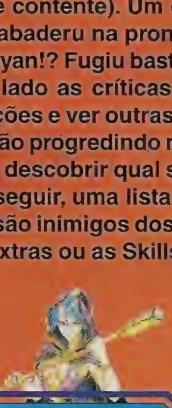
COMO APRENDER AS SKILLS

As skills são muito importantes durante o decorrer do game, pois elas podem aumentar muito o seu poder de ataque (influenciando tanto na resistência contra ataques quanto deixando o seu personagem resistente a ataques), mas para adquirir ou aprender, você tem duas maneiras, sendo uma delas bem simples, mas demorada.

A primeira você pode aprende-la com os próprios inimigos, observando-os enquanto utilizam sua técnica. Cada personagem tem uma facilidade para aprender um certo tipo de técnica mais rapidamente (por exemplo Ryu, que pode aprender com facilidade técnicas de ataque corporal como o "jump"). Mas a facilidade em aprender as mesmas tem como influência a inteligência do seu personagem, que quanto mais elevada for, com mais facilidade será o aprendizado da técnica usada pelo inimigo.

Agora vem a mais fácil e demorada. Caso seu desempenho no aprendizado for um pouco dificultoso (e olha que no começo do game vai ser muito mesmo), você pode contactar os mestres que de certa forma podem adiantar o serviço que vai exigir até uma coisa boa do seu personagem (eles pedem para você evoluir e depois de um certo número de evolução, eles lhe cederão suas técnicas de luta ou de defesa). Como nem tudo vem com uma "*maçã lavada e decascada pronta para se comer*", alguns vão exigir algo seu (que pode ser uma certa quantia muito alta de dinheiro 'se não for tudo' ou mesmo um certo número de armas em troca do conhecimento a ser passado), sem contar ainda que alguém do seu grupo pode ser pupilo apenas de um único mestre. Exemplificando: se Ryu mantiver contato com um mestre e logo mais encontrar outro, você não vai poder ser um aprendiz dele (a não ser que você corte seu elo com o outro), mas ao contrário disto, todo o seu grupo pode ter um único mestre (esta escolha fica a seu critério), apesar de não ser tão vantajoso.

Se você estiver com a versão americana deste game, confira uma lista de inimigos dos quais você pode aprender algumas técnicas. Obs.: caso você tenha aprendido alguma técnica com algum inimigo, o mestre que pode ter a mesma não o ensinará, ele só ensinará a outro do seu grupo que ainda não a tenha ou não ensinará mais.

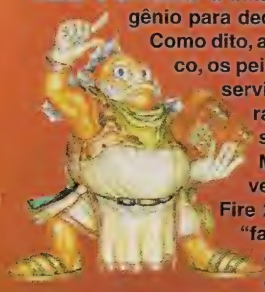


A lista abaixo mostra o nome de alguns inimigos (lado direito obviamente) dos quais você pode aprender técnicas (Skills).

Skills	Inimigo
Burn	Mage Goo
Unmotivate	Lower Goblin
Intimidate	Elite/Hobgoblin
Implode Eye	Lizard Pet Trickster
Jump	Roach/GiantRoach
Charge	Thundercry/Armor Pooch/Eye Goo
Double Blow	Nut Troop/Lizardman Timed
Blow	Hipper Wind
Strike	Lizardman
Flying Kick	Trickster/Old Man
Mind Flay	Headbanger
Disembowel	Assassin
Wall of Fire	Reflector
Thunder Clap	Reflector
Bum Back	Old Man
Focus	Penetrator
Tornado	Scorpion
Magic Ball	Egg Gang
Resist	Silver Egg
Spirit Blast	Hobgoblin
Super Combo	Eliminator
Risky Blow	Armor
Meditation	Adept
Mighty Chop	Dragonman
Frost Strike	Armor
Transfer	Tank

A PESCARIA

"Pra que vou perder meu tempo pescando?", muitos devem pensar. Mas além de deixar seu personagem principal mais confiante na hora das lutas (se você pescar até atingir uma pontuação muito elevada, o que não vai ser de imediato, seu personagem fica mais confiante nas batalhas, fazendo golpes fortes com mais freqüência), além disso, serve também para ganhar mais uma habilidade para Ryu. Pescar também ajuda a economizar um pouco a sua grana, que quanto mais longe chegar no game, maior os preços dos itens vão ficar (você já deve estar acostumado a enfrentar a inflação do nosso país), ninguém precisa ser um gênio para deduzir isto, mas o preço sobe uma barbaridade!



Como dito, a pesca também serve para economizar um pouco, os peixes e outros frutos do mar que você pescar vão servir de recarregadores de life, de magias, vão curar Status (poison ou confuse) e além de tudo, servem como dinheiro para comprar itens de Manillo (uma espécie de homem-peixe que esteve presente como um personagem em Breath of Fire 2). Manillo é bem pilantra, ele chega a enfiar a "faca" na quantia de peixes que ele pede por alguns itens que vende (explicações de como encontrar Manillo mais tarde).

Para pescar, você vai precisar de uma vara com linha e isca (nossa, que brilhante dedução!!!), que você pode comprar ou até mesmo achar ou ganhar de inimigos. As áreas de pesca são bem variadas e como os peixes têm gostos diferentes, ao escolher as iscas você tem que comprar variadamente (pelo menos a isca não é tão cara). Todo pescador que se preze sempre tem suas artimanhas para a pesca, como por exemplo, atrair o peixe fazendo com que a isca balance dentro d'água de forma que atraia o predador. Aqui também tem essa! Com uma certa combinações de puxões e enroladas de linha você pode atrair o peixe brincando. Estas técnicas de "atração fatal" que há entre o peixe e o movimento da isca se identifica como TEC, ela pode variar de 1 a 4. Vamos a uma breve explicação.

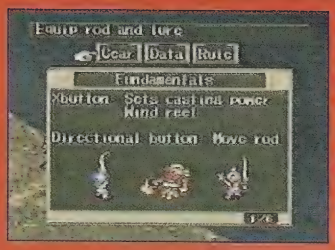
LISTA DE COMANDOS DE PESCA

X.....arremessa a isca para a água
▲.....abre menu de saída (apertando outra vez, anula saída)
□.....abre menu principal (efetuar troca de iscas, vara de pescar, ver os tipos de peixes já fisgados, ver regras de pesca)

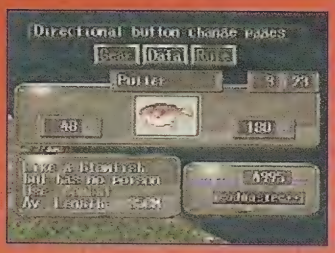
COM A ISCA DENTRO D'ÁGUA

X.....recolhe a isca
▲.....recolhe a isca
→.....arrasta a isca pelo lado direito
←.....arrasta a isca pelo lado esquerdo
↓.....puxão para trás

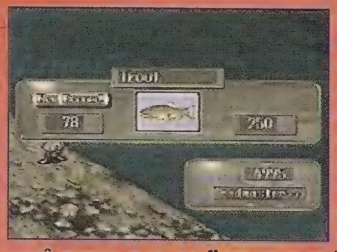
MENUS



Assim que estiver na pescaria, apertando □, você vai abrir o menu de pesca do seu personagem. Nas opções (nos blocos superiores acima do quadro), você tem três opções, são elas: Gear (onde você pode trocar de isca ou vara de pescar), Data e Rule. Obs.: o ▲ serve para sair quando estiver dentro dos menus.



No Data (onde você pode ver os peixes que pescou e se pode ser usado como recarregador de life ou mesmo item de ataque), e Rule (onde você pode aprender algumas manhas que você confere logo mais). Caso aperte o ▲, na tela de pesca (onde você pode começar a pescaria), vai aparecer duas opções: Retry (para continuar na pescaria) e Exit (para sair da pescaria e voltar para o mapa).

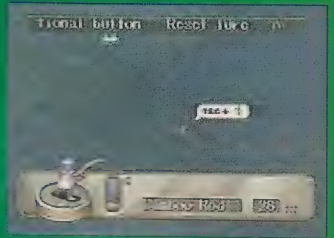


Os peixes são bem variados (tanto em tamanho como em pontos), através deles você adquire pontos de experiência que têm uma certa função (além de deixá-lo mais confiante nas batalhas, pescando e atingindo uma certa pontuação, você acaba conseguindo outra Skill para Ryu). Para sua pontuação ir aumentando, o tamanho e a espécie vão influenciar bastante. Se você pensa que, se ficar pescando e pegando peixes a toda hora vai aumentar na sua pontuação, está completamente enganado. Para ir aumentando seus pontos é necessário que se quebre o recorde do tamanho do peixe pescado. Nas primeiras pescarias isso vai ser constante, mas no decorrer do game, os maiores peixes vão ser um pouco raros de serem fisgados. Então o jeito é partir para outra área de pesca e tentar pescar outros tipos de peixes. Obs.: os pontos ganhos a cada peixe fisgado variam de peixe para peixe (se você pegar uma Trout por exemplo e pegar uma outra maior, o recorde será quebrado, garantindo mais pontos. Se você pegar uma RainbowTrout e depois pegar uma outra maior, o recorde será quebrado). Explicando melhor, para ganhar pontos de experiência, você deve quebrar o recorde, mas tem que ser um outro peixe da mesma espécie que a anterior, o tamanho dos outros peixes nunca se cruzam (não tem nada a ver um com o outro).

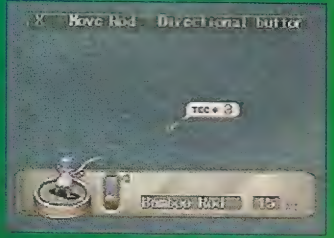
MANHAS

Quando o peixe morder a isca, mantenha o X pressionado. Mantenha a barra verde centralizada (ou pelo menos de forma que toque no peixe que vai aparecer abaixo da escrita *Player vs Fish*) no peixe. Abaixo da pequena figura do peixe, vai aparecer uma barrinha vermelha que indica a força do mesmo. Então mantenha X pressionado enquanto arrasta o peixe concentrando ele no meio da barra verde e, caso o peixe saia em disparada para o lado direito da barra, coloque → para acompanhar o peixe sem soltar o botão.

Técnicas de pesca

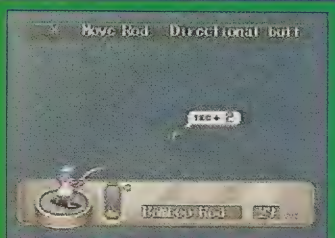


TEC+1 = X . X .

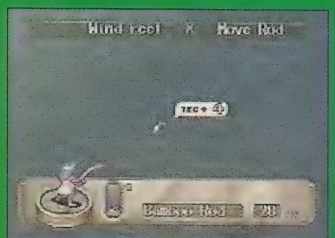


TEC+2 = X X .

As técnicas de pesca variam de 1 a 4 (sendo que a quatro é a mais atrativa). Para executar estas técnicas, você precisa fazer uma certa seqüência de comandos. Apenas a tec+4 vai apresentar um pouco de dificuldade porque exige uma pausa entre um puxão e outro. Para não perder o ritmo, use o direcional (quer dizer, apenas finja estar apertando só para continuar o ritmo). Veja as fotos e a seqüência logo abaixo de cada tec e lembre-se de usar o direcional apenas para disfarçar e NÃO perder o ritmo. Pela recomendação, nem precisamos dizer que as seqüências são ritmadas. O X quer dizer para apertar o botão de mesmo nome no controle (dãããã) e os (.) pontinhos querem dizer que você deve usar o direcional (apenas colocar o dedo sobre ele sem fazer pressão) apenas PARA NÃO PERDER O RITMO! Então vamos repassar alguns pontos básicos: quando estiver com a isca dentro d'água, preste atenção na barra com uma setinha verde que vai indicar a profundidade da isca. Algumas iscas afundam quando são puxadas e outras afundam se não forem puxadas. Quando o peixe morder a isca, mantenha a barra verde (que vai aparecer embaixo da escrita *Player vs Fish*) envolvendo a figura do peixe para poder puxá-lo, se a barra verde estiver muito longe do peixe, a linha vai estourar e já era peixe e isca!



TEC+3 = X X . X



TEC+4 = X X . . X . X

WORLD CUP 98

Como não poderia deixar de ser, o mascote da copa está presente.

Aperte L2 ou R2 para dar uma curva animal para a bola, e quem sabe, fazer um gol olímpico.

As comemorações são as mais variadas.

O único jogo oficial disponível do Campeonato Mundial de Futebol 98 na França é Wolrd Cup 98, um espetáculo recheado de estrelas, que você vê somente uma vez na vida. Com arbitragem competente, animação super real capturada de movimentos humanos, o jogo dá uma sensação muito realista, dando um gostinho a mais em ganhar a Copa pelo seu país.

World Cup 98 da EA Sports, um jogo interativo exclusivo e oficial da Copa do Mundo 98, o maior evento esportivo do século. Feito pelos criadores da série FIFA Soccer, aclamada internacionalmente, World Cup 98 proporciona toda ação e emoção da Copa com detalhes precisos, incluindo todos os 32 times e os 10 estádios simulados em detalhes da Copa do Mundo e hino nacional de cada país.

Novidade exclusiva do World Cup 98, Gary Lineker e Chris Waddle (estrelas da Copa do Mundo de 90) emprestam seu conhecimento e se juntam a John Motson e Des Lynam para formar o time de comentaristas "All Stars" para o WC98.

Uma outra novidade é uma opção que se abre quando você ganha a copa do mundo, chamada Cup Classics. Ela recria os maiores jogos da história da Copa do Mundo, onde você controla alguns dos maiores times do passado, incluindo Inglaterra 1966, Brasil 1970, Holanda 1978, Itália 1982, Alemanha 1990, e muitos outros destaques.

Os gráficos desta versão para Playstation de WC 98 são demais, cores vivas e muitos detalhes que você perceberá durante o jogo. A jogabilidade está bem convincente, já que existem muitos e muitos comandos que o game oferece. O som deste game, como em Fifa 98, vem com uma música conhecida. Desta vez, o grupo é Chumbawumba e a musica é Tub Taumping, o maior sucesso deles atualmente; quem curte música e escuta rádio o tempo todo, tá ligado.

Enfim, este game tem tudo para ser o melhor jogo de futebol deste ano, por isso não fique aí parado, este é obrigatório!

A escalação dos times estão bem atuais, mas ninguém garante que o Denilson irá jogar.

No modo Friendly, escolha entre os dez estádios oficiais da copa na França.

LEGENDA

Ataque
Corrida ..... ▲ (repetidamente)
Chute ..... O
Atiçar o chute ..... O (repetidamente)
Passe X
Chute longo ..... □
Pular com a bola L1
Passe de ataque R1
Skill Mode ..... Segure L2/R2 + Skill Mode (no final da legenda)

Defesa
Correr ..... ▲ (repetidamente)
Agarrar o adversário ..... O
Interromper o chute do adversário X
Carrinho ..... □
Falta intencional L1

Receber o passe
Chute de primeira ..... O
Atiçar o chute de primeira ..... O (repetidamente)
Passe de ataque de primeira R1
Passe de primeira X
Voleio de primeira ..... □
Passe longo de primeira ..... □ (repetidamente)

Quando a bola estiver no ar
Não deixar o Jogador encostar na bola ..... □, X, ou O
Cabecear para frente ..... O (apertado)
Voleio ou bicicleta ..... O (repetidamente, e segure)
Passe de cabeça ..... X (apertado)
Passe de voleio ..... X (repetidamente, e segure)
Cabeceada alta ..... □ (apertado)
Voleio forte ..... □ (repetidamente, e segure)

Tiro livre
Trajetória da bola ..... □, X ou O
Alternar o modo de visualização (normal / receber/ destino) R1
Efeito da bola para a esquerda L2
Efeito da bola para a direita R2

Seu goleiro com a bola
Reponhe a bola em jogo ..... ▲
Lançamento ..... □ ou X
Lançamento para o jogador ..... O

Cobrança de Pênalti (jogador)
Chute ..... O
Mudar de lado para o chute sss X
Corpo de um lado, bola do outro ..... □

Cobrança de Pênalti (goleiro)
Pular para a bola ..... O, X ou □

Skill Mode
Segurar L2+ Botão (para fazer os comandos para direita, aperte R2+ Botão)
Correr a toda velocidade ..... ▲
Correr pela lateral X
Girar 360º para esquerda ..... O
Um lençol no oponente ..... □
Drible desconcertante R1
Mergulhar L1
Start ..... Menu
Select ..... Tática 1, 2, 3

FICHA TÉCNICA

PlayStation

WORLD CUP 98

EA SPORTS | CD

FUTEBOL | 1 A 8 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	3.3
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	4.4

PROS
- Ter sido lançado bem perto da Copa do Mundo
- Escalações originais e atuais de todos os times

CONTRAS
- A torcida parece mais um monte de zumbis, fica estática, tirando um pouco a vida do game

CLAS. FINAL 4.2

actua SOCCER 2

Acaba de ser lançado pela Gremlin e trazido com exclusividade para o Brasil totalmente em português pela Greenleaf, a segunda versão de Actua Soccer para PC. Actua Soccer 2 tem gráficos inteiramente em 3D e uma jogabilidade muito boa, os ângulos de câmera são os mais variados. O game possui 64 times, 20 jogadores para montar sua própria seleção, 4 estádios diferentes baseados nos originais e narração intensa durante jogo. A variação climática também está presente, desde uma neve bem branquinha até um sol bem forte. O game permite a troca de nomes dos times e a edição das cores.

Um aspecto interessante de Actua Soccer 2 é que os jogadores foram baseados em captura de movimentos humanos. Enquanto os outros jogos utilizam normalmente duas câmeras para a captura de movimentos, Actua Soccer utilizou dez câmaras, fazendo com que os detalhes dos jogadores ficassem mais reais. Os gráficos deste game ficaram apenas na média, mas o som ficou bem legal, principalmente o som das torcidas, que ficaram bem realistas. É diversão garantida!

FICHA TÉCNICA

ACTUA SOCCER 2

GREMLIN

FUTEBOL

1 a 4 Jog. (Rede ou Modem)

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	7
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	6
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	7

REQUERIMENTOS

Pentium 90MHz. 16Mb de Ram
150Mb de Hard Disk
Compatível com:
3DFX, Power VR, D3D, MMX

WORLD CUP 98

Com a Copa do Mundo chegando, não há nada melhor que jogar uma pelada com os amigos, ou até mesmo em casa, sentado em frente de um computador, não é verdade? Ainda mais se este game te dá a sensação de estar presente realmente em uma copa do mundo, junto de seus ídolos. World Cup 98 é seu game.

Com gráficos muito bem desenhados, detalhes surpreendentes dos estádios e também dos jogadores, World Cup traz o que há de melhor em termos de diversão, não se esquecendo, é claro, o principal em um game de esporte: a jogabilidade, que está demais.

No total são 10 estádios, simulados em uma precisão incrível, com quase todos os detalhes existentes. Todos os 32 times que participam da copa estão presentes e os hinos nacionais de cada uma das seleções.

Esta versão para PC é a melhor das versões, ainda mais se você tiver em seu computador uma placa aceleradora 3D, aí vira o bicho!

FICHA TÉCNICA

WORLD CUP 98

ELECTRONIC ARTS

FUTEBOL

1 a 8 Jog. (Rede ou Modem)

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

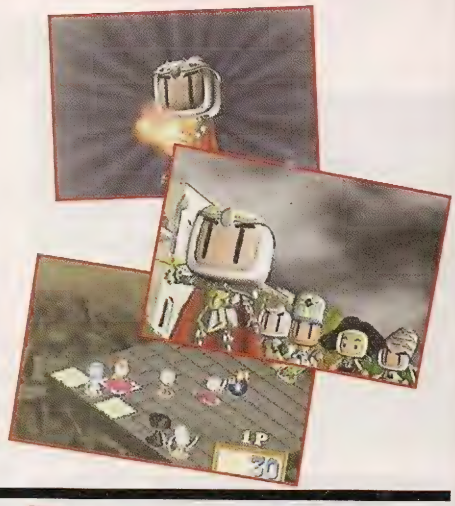
Pentium 100MHz. - 16Mb de RAM - 15Mb de Hard Disk
Placas de vídeo compatíveis:
3DFX, Power VR e VR2.

FLASH GAME

PLAYSTATION
BOMBERMAN WARS
RPG/ESTRATÉGIA
HUDSON

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

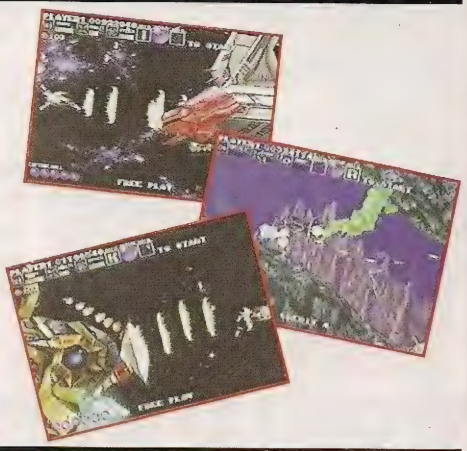
Olha a Hudson mostrando que sabe fazer games de estratégia também! Tendo como protagonista seu mais famoso astro, Bomberman, Bomberman Wars segue a linha de Final Fantasy Tactics, mas com algumas alterações. Existe também o sistema de profissões, com cavaleiros, magos, monges, clérigos, etc. Mas o objetivo é outro. Você tem de comandar as suas tropas para que matem o Rei do oponente sem que o seu próprio seja destruido. Alguém por acaso citou "cheque-mate"? Pois é mais ou menos esta a idéia. Mas a comilança (quem-come-quem) do xadrez pode ser substituída por quem-explode-quem. E, claro, você terá à sua disposição muitas, muitas bombas. Diversão garantida.



PLAYSTATION
G-DARIUS
TIRO
TAITO

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Dando continuidade à saga de Darius, a Taito lança seu novíssimo G-Darius. Após Darius Gaiden, para Saturn, a série andou meio em baixa, mas agora sangue novo corre em suas (da série) veias. Ainda com o sistema de sprites (gráfico em 2D) mesclados a outros 3D, em chefes e fases. Você ainda conta com vários Power e Speed Ups, para melhorar, respectivamente, suas armas e sua velocidade, fatores já conhecidos por aqueles já familiarizados com o título. Em suma, é uma ótima opção para os amantes de Shooters.



PLAYSTATION
BLASTO
ADVENTURE
SONY INTERACTIVE

GRÁFICO	★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★

Mais um game para Playstation em 3D... Com gráficos simples, mas que podem até agradar aos menos exigentes, o jogo segue a já conhecida ação vista em Rascal e outros do gênero. O enredo também não é lá estas coisas: Blasto é um defensor espacial (com um topete... Um tanto rebelde, diga-se de passagem) que é chamado para resolver um problema estranho em uma galáxia distante... Se você não tiver nada melhor para fazer, pegue este...

PLAYSTATION
FORSAKEN
ACCLAIM
TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

A Acclaim parece começar a investir em games de qualidade. Lançado também para PCs, Forsaken é um game de tiro em 3D com uma liberdade de movimentação jamais vista antes. Além disso, o game utiliza-se de todos os comandos que o joystick do Playstation permitem, acabando um pouco com a jogabilidade. Apesar de tudo, é uma boa opção para jogadores com uma coordenação perfeita...

PLAYSTATION
TACTICS OGRE
RPG/ESTRATÉGIA
ENIX

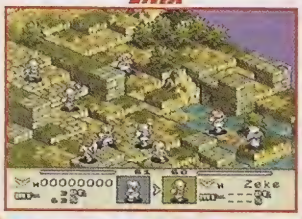


GRÁFICO	★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½

Originário do saudoso SNES, Tactics Ogre faz parte da grande saga de Ogre. Primeiro, Ogre Battle (que também tem seu remake, em versão americana), seguido logo depois por este episódio. Conta a lenda que criaturas grotescas, que habitam os corações dos homens, travam uma constante luta contra a bondade, tentando dominar seus "hospedeiros". Tactics Ogre foi o jogo que deu origem ao seu primo mais famoso, Final Fantasy Tactics e, em alguns pontos, chega a ser até mais complexo que este último. Era a melhor opção para quem gostava de FF Tactics mas tinha um SNES. Ainda assim, imperdível!

PLAYSTATION

REBOOT

ADVENTURE

ELECTRONIC ARTS

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★½

"Mainframe. Minha função: guardião. Para reparar e proteger...". Asssim começava uma das melhores séries em computação gráfica já criada. Contando as histórias de Bob, o mais novo guardião da cidade de Mainframe, um computador de jogos, Reboot fora, apesar de curto, surpreendente do início ao seu encerramento. E, claro, não poderia deixar de ganhar um game à altura. À bordo da sua Zipboard, capaz de manobras radicais, Bob tem de entrar em 19 "jogos" para impedir que o usuário seja o vencedor e anule certa região da cidade, contando somente com uma arma de fogo e seu fiel Glitch. Não bastasse ter o usuário como obstáculo, Bob se verá às voltas com os vírus da cidade, Hexadecimal e Megabyte, que contam com todo o seu exército. Diversão garantida para alguns finais de semana.

PLAYSTATION

GRAN TURISMO

CORRIDA

SONY INTERACTIVE

GRÁFICO	★★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★½

Gran Turismo, considerado um dos melhores games do gênero, ganha sua versão americana. E, como ocorrido com Final Fantasy VII (Square, Playstation), esta versão é melhor que a original. Além de trazer vários novos modelos de carros e produtoras como a Ford (símbolo do capitalismo americano, aliás), ela traz uma nova música de abertura e várias outras novas trilhas de bandas de sucesso (lá, bem dito...). Se Gran Turismo já era bom com os quase cem carros, imagine agora, com uma variedade de muito maior?

NINTENDO 64

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

BASQUETE

NINTENDO

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Mais um game de basquete para o N64 que, para variar um pouco, não se utiliza do potencial da máquina. Com uma construção gráfica semelhante a NBA in The Zone, NBA Courtside traz vários astros da NBA direto para você. A jogabilidade é razoável, dificultando um pouco as ações. A movimentação dos jogadores é meio estranha, prejudicando a parte gráfica. Assim sendo, NBA Courtside é somente "mais um game de basquete para N64"...

NINTENDO 64

BUST-A-MOVE 2

PUZZLE

TECMO

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

O grande sucesso dos arcades está de volta. Seu objetivo é ajudar os dinossaurinhos de Bubble Boble a transpor desafios com... Bolhas! Seguindo a mesma linha de seus antecessores, você tem de mirar com o canhão de bolhas e tentar criar combinações de três bolhas de uma única cor, fazendo com que elas explodam. Os gráficos são bem simples, a apresentação decepciona (na verdade irrita...) e o som até agrada. Recomendado para quem é fã da série...

SATURN

PANZER DRAGOON SAGA

RPG

SEGA

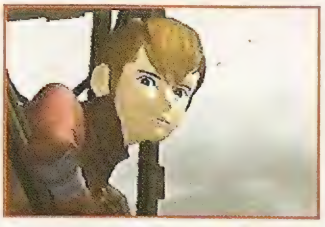


GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½

Decepção com a Sega of America. Além de ter abandonado os proprietários de Saturn, ela traz para os States um ótimo game, mas de uma forma tão descuidada que deixa a nós, jogadores, revoltados. Como você já deve saber, a maioria dos diálogos é falado. Mas a Sega nem se deu ao cuidado de dublar as vozes. Ela somente adicionou LEGENDAS e traduziu os demais menus! E, para piorar ainda mais a situação, ela produziu somente 6.000 unidades do game de quatro CDs, um número ridículo em termos de jogos (mas uma segunda remessa já foi providenciada. Este game marca o desrespeito que a Sega of America tem com seus consumidores...

BOMBERMAN HERO

Com o passar do tempo, quem diria, Bomberman continua com suas aventuras! Desde a época do Nintendinho 8 bit e blá, blá, blá, e assim, pulou e tal... hã, vamos pular esta parte e falar da nova geração. O game sofreu uma mudança radical (para falar a verdade, não aparenta ser mais um Bomberman), chegando a ser bem similar a Mario 64! Achou diferente? Se você não jogou ou não viu Bomberman Hero, não sabe o que está perdendo. Durante o jogo, você vai contar com algumas bagaceir... quer dizer, acessórios que dão uma habilidade (na verdade, apenas por um estágio) a mais ao nosso herói. Bomberman vai ter aventuras por lugares altos, dentro d'água e até mesmo surfar no seco... ou melhor, surfar numa prancha motorizada. Rola até uma perseguição montanha abaixo! Toda vez que você completar um dos mundos, vai ter uma participação rápida (na verdade, vai concluir um estágio) com uma nova habilidade. Quando jogar este game, a impressão que se tem é que pegaram o Mario e simplesmente trocaram de personagem e poluíram o gráfico. Mas há quem goste, o game saiu apenas diferente do que estamos (ou estávamos) acostumados a ver. A velha rotina de "deixar uma bomba e o inimigo que se exploda" variou bastante! Bem, mas nem por isso o game deixa de ser uma obrigação para os caçadores de aventura. Bomberman Hero é obrigatório!

É nesta tela que você pode dar um início para seu jogo. Vamos pela ordem de cima para baixo (ajudou bastante):
1º load game - continuar de uma última gravação feita
2º dar uma vistoria nos estágios concluídos (aproveite para ver se não esqueceu de pegar alguma mina para completar a tabela)
3º copiar save - você pode copiar um save em outro file
4º deletar save ou apagar
5º sound test - ouvir música das fases concluídas
6º sistema de som MONO/STEREO

Bomberman imitando o Sonic! Estranho, mas logo passa a ser comum.

Um concerto de Rock? Não, é apenas a opção sound test. Nela você pode ouvir as músicas de cada fase que você já tenha passado.

Nas missões aéreas, você vai ter que detonar tudo para concluir a fase. Mantenha o botão de lançamento de bombas pressionado para lançar até quatro bombas. O botão **A** serve para pegar altura.

Esta fase também tem no Mario! Caso caia na lava, Bomberman vai dar um pulo bem exagerado. Quando estiver em fases como esta, os comandos vão se tornar um pouco complicados. Muita atenção na hora de pular lugares com lava. Em certas ocasiões, você pode se pendurar na borda de alguma plataforma para não cair.

Se você é um daqueles que não resiste a um desafio, tente encontrar todos os vinte e quatro itens (minas ou seja lá o que for) da tabela. Acredite, não vai ser fácil.

Para realizar uma destruição maior, mantenha o botão **B** pressionado para jogar mais bombas.

Olha só o exagero que o cara faz só porque colocou uma hélice na cabeça!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO64

BOMBERMAN HERO	
HUDSON SOFT	N/D
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.0
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	3.8

PROS

- Uma boa dificuldade que vai deixá-lo horas e horas jogando, levando em conta que tem muitas fases para explorar

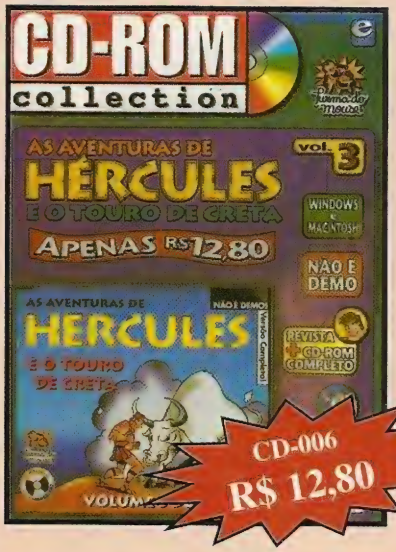
CONTRAS

- O game parece mais uma copia de Mario
- Algumas fases são muito curtas
- O gráfico poderia ser um pouco melhor

CLAS. FINA 3.5

A..... pulo
B.....arremessa bomba (se mantido pressionado por alguns segundos, manda mais bombas)
▼.....deixa bomba no chão (aperte novamente para chutar a mesma)

TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!



Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

Revista + CD só R$ 12,80

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME_____

ENDEREÇO_____

_____ CEP_____

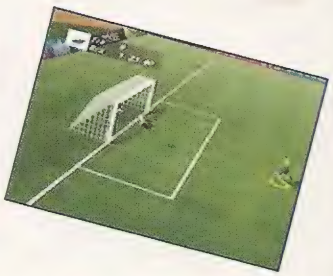
CIDADE_____ ESTADO_____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

CD-001( ) CD-004( )
CD-002( ) CD-005( )
CD-003( ) CD-006( )

PREÇO UNITÁRIO REVISTA + CD=R$ 12,80

WORLD CUP 98



Quem pensou que a galerinha do N64 ia ficar de fora, se enganou! Por vários motivos este super jogaço da EA Sports (Divisão de esportes da Electronic Arts para quem não sabe) fez um trabalho e tanto. Diferente de FIFA 98 (que não saiu lá uma maravilha), este promete desbancar qualquer game de futebol já lançado para o console. O game está uma maravilha (tirando que, praticamente não tem uma abertura e que a música do início é apenas um pequeno trecho, mas o que importa é a diversão!): menus bem incrementados e bonitos, uma coloração mais escura (que deixa o game até mais chamativo), o tamanho dos jogadores ficou um pouco maior em relação a FIFA 98 e mais uma pilha de comandos, manhas, esquemas, truques, macetes, super jogadas, bater no juiz, brincar de pega-pega, dar cabeçada no asfalto e... opa, a gente forçou um pouquinho, desculpem a empolgação!

As jogadas são animais, simplesmente ótimas! A sensação que se tem quando se joga é ótima. Os comandos sobre os jogadores são excelentes, dando uma jogabilidade muito precisa; em outras palavras, você vai esquecer do tempo quando estiver jogando.

Mas como não existe game perfeito (acreditem, os games de futiba estão cada vez mais bem feitos e cheios de detalhes, dando um realismo e tanto, coisa de louco!), mas os produtores azucrinaram a seleção brasileira.

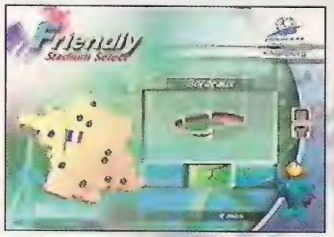
Você não acredita se dissermos que Roberto Carlos e Ronaldinho tem cabelo, não é verdade? Você vai encontrar este detalhe, putz! Mas fazer o quê? Lembre-se que na frente da TV a gente xinga e outras coisas mais. Mas fora isso, está tudo legal (como a torcida, que para não ficar apenas como uma mancha, foram acrescentadas umas bandeiras dos times que estão em campo) assim também como a narração que ficou muito boa, passando a sensação de desespero e alegria na comemoração de um gol ou uma jogada perigosa (no geral, em alguns games de futebol a narração enche o saco!).

Tudo bem que não somos um Zagallo da vida, mas você vai curtir bastante a pequena, minúscula e quase microscópica tabela de comandos e manhas para extrair o máximo de diversão que o game tem a oferecer. Chame a sua galera e dispute a Copa da França na sua casa, talvez até seu pai entre na brincadeira, só não vale deixar as mulheres de fora, OK! Gamers e você, tudo a ver e até talvez um caso de amor. Hã, deixa prá lá!

Olha só a escalação brasileira. Será que a seleção vai chegar na final e conseguir o penta? O jeito é torcer ou jogar até não poder mais. Vá no Team Management e tire a cabeleira do Ronaldinho e do Roberto Carlos antes de jogar.

Durante a comemoração de um gol marcado (por você ou pelo adversário), o goleiro que frangou, às vezes fica completamente furioso. O bestão do câmera vai dar um foco nele e ele acaba dando uma voadora na câmera.

Os replays estão animais. Depois de comemorar um gol, aperte Start e coloque sobre Instant Replay. Aperte o botão **A** para parar o lance, com o controle analógico você pode passar o lance em câmera lenta. Com **C▲** e **C▼** você muda as câmeras de visão. Se você ainda acha que os ângulos de visão são fraquinhos, selecione a Free Cam e mantenha o botão **R** pressionado. Com o controle analógico você pode rotacionar os ângulos.



Olha só a tela de seleção de estádios, aqui você vai poder escolher quanto tempo de jogo vai querer, escolher se vai jogar de dia, tarde ou noite e ainda escolher o clima que pode fazer suar a camisa ou deixá-lo numa fria! Mas isso só no Friendly.

MOVIMENTOS BÁSICOS

DEFESA

B.....ir na bola (ótimo para roubar a bola sem causar falta)
C▼.....rasga no carrinho (sujeito a falta)
C▲.....carrinho para quebrar o adversário (perto do adversário, dá empurrão)

ATAQUE

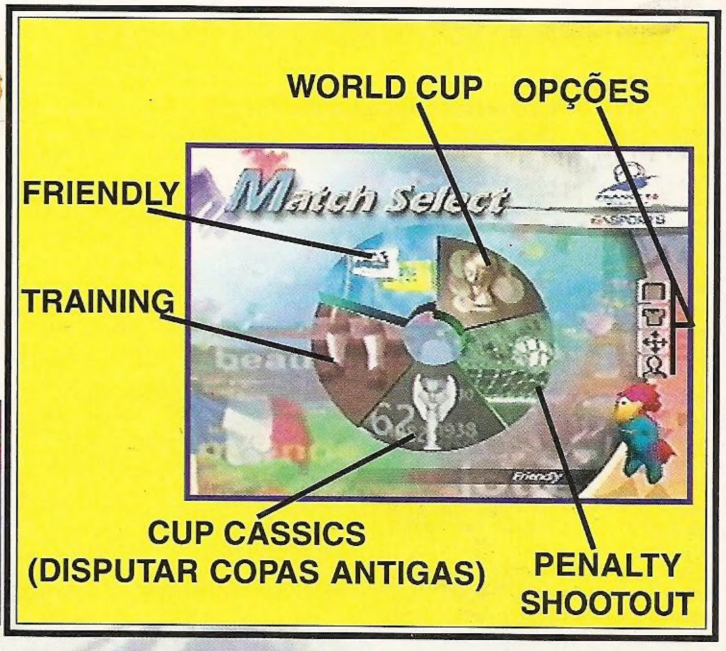
A.....passe de bola
B.....chute a gol (mantenha pressionado para chutar mais forte)
C◀.....corre (aperte seqüenciado para correr)
C▼.....levantamento de bola (aperte duas vezes para lançar mais longe)
C▶.....toque rápido (aperte duas vezes e mantenha pressionado para aumentar a força do toque)
C▲.....escapa de carrinho
Z ou R.....usar habilidades (se mantido pressionado)

HABILIDADES

As habilidades a seguir podem ser feitas com **Z** pressionado (que usaremos), **L** ou **R**
Z+B.....girar com a bola
Z+A.....driblar (coloque para os lados para incrementar mais o drible)
Z+C▼.....chapéu (segure B para cabecear em seguida)
Z+C▶.....toque de letra
Z+C▲.....cavar falta

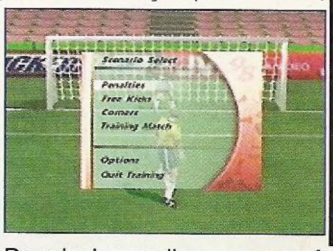
OPÇÕES

Para entrar nas opções que vão estar constantemente presentes nos menus de World Cup (na geral em todos os menus), aperte **R** para ter acesso e **Z** para voltar.



TRAINING

O training é um excelente lugar para se começar (ou no caso, para se acostumar com os novos passes, novas manhas e truques) um verdadeiro aquecimento.



Se você estiver no Training, escolha um time (haverá apenas um a se escolher) e confirme. A próxima tela vai mostrar o mesmo time, só que um é para defesa e outro para ataque. Na hora que você escolher um desses, é possível trocar durante o treino.

Depois de escolher o que você quer praticar, vai aparecer a tela do jogo mostrando o que você quer treinar. De cima para baixo, vai estar assim: pênaltis, chutes livres (onde você escolhe de 1 a 10 jogadores participantes), treinar lançamentos de escanteio e treinar uma partida (time contra time). Além destas, mais abaixo você tem o Options e o Quit Training (sair do treino).

WORLD CUP

Nem precisa mencionar que você vai disputar a Copa da França. Não há nada em especial a ser mencionado, só que você não vai poder escolher o tempo "climático" do game.

Quando for jogar a World Cup, você deve selecionar um time (ou mais e assim você pode determinar quem vai jogar na final) apertando **A** e depois apertando Start. Na próxima tela, vai aparecer os grupos e os jogos de quem contra quem. Aperte Start para confirmar.

Depois vai aparecer a tela onde você pode escolher o tempo, escalação e formação do time. Ainda vai mostrar a data do jogo, vai mostrar mais dois jogos que vão estar sendo disputados e a que horas. Apenas confirme.

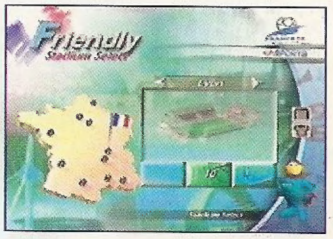
CUP CLASSICS

Esta opção, a princípio, não estará disponível. Para habilitá-la, você precisa terminar a Copa do Mundo na dificuldade Normal (Professional no caso). Depois da volta olímpica, o próprio game vai acusar que há uma nova opção disponível. Jogando lá, você vai se sentir na pele do rei Pelé (se você jogar com o Brasil logicamente). Até os uniformes são extra diferentes em relação à época dos grandes clássicos. Realmente espetacular!

FRIENDLY

No Friendly, você disputa um amistoso. Quem jogou FIFA 98, vai estranhar um pouco os comandos, por isso é bom dar uma jogada aqui para relembrar. Lembre-se de que em todas as opções do game, você deve apertar **A** para mexer e **B** para anular.

No Friendly, você vai escolher os dois times que você quer que disputem o amistoso (aperte **A** em cima de um dos times para poder selecionar outro), aperte Start para confirmar.



Em seguida vai aparecer esta tela, onde você vai poder escolher em que estádio quer jogar (aperte **A** na opção que você se encontra). Nas opções abaixo da seleção de estádio, você pode ajustar o tempo de jogo, escolher o clima que vai predominar durante o jogo e também escolher jogar de dia/ tarde/ noite. Depois de todos os seus ajustes, aperte Start para confirmar. Na próxima tela você escolhe qual time quer controlar.

PENALTY SHOOTOUT

Batendo algumas penalidades, você vai se sentir na Copa de 94 (que foi um sufoco e tanto pelo tetra campeonato). Aqui é um ótimo lugar para se treinar umas defesas e uns chutes.

Não há nada a ser dito, apenas marque gols e defenda seu gol. Não fique tenso na hora de defender, faça o melhor que puder.

Se perder, tudo bem, o importante é competir. Se ganhar, aí é só correr pro abraço e comemorar.

MANHAS, ESQUEMAS E TÁTICAS

ESCANTEIOS, LATERAIS E FALTAS

Em uma destas cobranças, você pode escolher para quem quer tocar ou simplesmente chutar para o gol (ou pelo menos tentar fazer um gol olímpico). Os botões abaixo têm as seguintes funções:

B ou A.....chuta a bola com força (se manter o botão pressionado, o chute sairá com mais força). Obs.: o botão **A** serve também para mudar de jogador para o qual você quer tocar a bola na hora da cobrança

Z ou R.....possibilita um chute com efeito (fazendo com que o chute saia curvado, excelente para fazer gols olímpicos que são uma raridade em games de futebol)

C▶.....muda tática de cobrança. Você tem três planos de cobrança bem eficientes, para assim, poder fazer grandes golaços neste game que é simplesmente ótimo:

Visão nº1: na hora de cobrar uma falta, escanteio ou lateral pode aparecer uma seta. Com esta seta você tem uma visão melhor do rumo da bola, podendo colocar efeito (para fazer curvas ou mesmo fazê-la pegar altura, possibilitando uma grande chance de fazer gols de bicicleta e até mesmo de peixinho).

Visão nº2: se você apenas quer fazer um toque estratégico, apertando **C▶** você passa a controlar um dos jogadores (com exceção da cobrança de lateral) que estão pela área de perigo. Mas você também controla o jogador que vai realizar a cobrança, podendo colocar efeito na bola apertando **Z** ou **R**. Seu jogador vai apenas mudar de posição (não vai aparecer a seta para indicar o efeito que a bola vai ter).

Visão nº3: o terceiro plano não é um dos melhores, mas é bem divertido e atrapalha bastante o goleiro. Ao invés de aparecer um seta ou mesmo o controle sobre um dos jogadores que esperam a cobrança, vai aparecer um **X** que você pode controlar por toda região de cobrança. Obs.: você pode controlar por uma grande parte, mas o chute do seu jogador não tem muita chance de chegar a lugares muito distantes.

COMPLETANDO O PASSE DE BOLA

Os comandos a seguir servem para enganar o adversário. Assim que você passar a bola para outro jogador do seu time, aperte os botões abaixo em seguida para:

A.....passar a bola para outro rapidamente após o toque

B.....chutar de primeira (mantenha pressionado para encher o dedão na bola)

C▼.....fazer um levantamento para outro jogador (aperte duas vezes para levantar com mais força)

C▶.....tabelar com outro jogador para o ataque

COM A BOLA NO AR

Quando a bola estiver no ar (no caso de um cruzamento), aperte os botões abaixo para:

A.....cabecear para outro jogador (aperte duas vezes e mantenha pressionado para pegar a bola de primeira num voleio baixo)

B.....cabecear longe (aperte duas vezes e mantenha pressionado para pegar a bola de primeira num voleio baixo)

C▼.....cabecear alto (aperte duas vezes e mantenha pressionado para pegar a bola de primeira num voleio alto)

Obs.: estes comandos têm função diferente quando dentro da área (após um cruzamento por exemplo). O jogador pode dar uma bicicleta, um voleio ou dar um peixinho, se manter a direção para o gol.

JOGADAS ENSAIADAS

As jogadas ensaiadas são uma das melhores alternativas para se fazer os mais belos gols em World Cup, porém você está sujeito a levar um contra caso o seu parceiro de toque pode perder a bola para um jogador do time adversário, mas isso é o de menos. Obs.: não é possível fazer estas jogadas com o goleiro.

Mantenha pressionados **Z+R** e passe a bola (botão A) para outro do seu time, o computador vai fazer o jogador do seu time que está com a bola ficar avançando e driblando ao máximo que ele puder. Enquanto isso, você pode avançar e pedir um lançamento de bola, ou mesmo acompanhar o jogador com quem você fez a jogada. Os botões abaixo definem a função das jogadas:

A.....toca a bola de volta para o jogador que você está controlando

B.....para encher o dedo na bola em direção ao gol (mantenha pressionado para o chute sair mais forte)

C▼.....para fazer um cruzamento de bola para o jogador que você está controlando

C▶.....toque forte e rasteiro para o jogador que você está controlando

C▲.....você passa a controlar o jogador com quem fez a jogada

Obs.: estas jogadas não funcionam com o goleiro

PENALIDADE MÁXIMA

Na cobrança de falta também há alguns macetes que dão uma ajuda e tanto. Então, vamos nessa. Veja a situação de goleiro e jogador a seguir:

DEFENDENDO O PÊNALTI

Como goleiro, você vai sofrer e tanto para conseguir defender uma bola, mas aqui vão algumas explicações para defesas rasteiras e defesas altas.

A ou B.....são estes os botões que você pode usar (mas também pode usar outros botões com exceção do **Z** e do **R**). Os mergulhos de defesa vão depender da direção que você colocar na hora de defender. Por exemplo, se você acha que o chute vai no canto superior direito do gol, mantenha o direcional na posição descrita a pouco e aperte um dos botões para mergulhar. Os jogadores podem dar chutes de bola morta (eles dão um chute que vai bem devagar e por cima do goleiro, que fica todo atrapalhado) coloque para cima e aperte o botão várias vezes para o goleiro socar a bola.

COBRANDO O PÊNALTI

Quem chuta tem mais vantagens e privilégios. Há vários esquemas de como fazer gols bem fácil. Veja alguns:

B.....chute

A.....troca de jogador

C▼.....troca a posição do jogador (bater de esquerda ou direita)

Bola rasteira.....matenha o direcional ↙↓↘ em uma destas posições (fica a seu gosto escolher onde quer fazer o gol) e mantenha a posição. Aperte o botão de chute assim que o juiz apitar (ou faça um drama e espere um pouquinho antes de bater) e aperte o botão para chutar rasteiro e deixar o goleiro chupando o dedo. Ha, ha! Obs.: a troca de jogadores não está presente no Training.

ARMANDO TÁTICA DE JOGO

Os games de futebol estão cada vez mais complexos e bem definidos. Se você quer armar jogadas de última hora, aperte e mantenha pressionados **Z+R**. Enquanto mantém estes dois botões pressionados, aperte os botões abaixo para realizar táticas de ataque, de defesa ou recuar para o meio de campo, ou mesmo fazer uma defesa cerrada, fechando do meio campo para trás. Apertando o botão **B**, você vai fazer aparecer escrito IGM (In-Game Management, ou fugindo completamente do pé da letra, você pode mexer na formação do seu time durante o corre-corre no meio do campo) no canto inferior do lado direito da tela. Ao total são três:

IGM.....faz com que seu time marque de forma equilibrada, mantendo um homem perto da área de ataque e deixando quatro na sua defesa e quatro no meio de campo;

IGM 2.....faz com que o seu time fique do meio do campo para trás, fechando e marcando bem na defesa;

IGM 3.....possibilita um bom ataque com dois homens perto da área adversária, só que vai abrir a sua defesa deixando apenas três zagueiros;

Obs.: o esquema armado acima pode variar se você mexer na formação do time (caso você queira editar como deve ser o ataque no Team Management, por exemplo).

ESQUEMA TÁTICO DE JOGADAS

Estes esquemas não têm uma garantia imediata de funcionar, mas fique sabendo que você vai ter alguns privilégios durante algumas jogadas. Mantenha pressionados **Z+R**, enquanto aperta os seguintes botões para:

C▼.....armar esquema de impedimento contra o time adversário (fazendo com que seu time dê uma leve recuada deixando o adversário impedido)

C◀.....fazer todo o seu time avançar acompanhando quem está com a bola (ou você, no caso)

C▶.....abre um ataque de toque de bola rápida. Um dos jogadores vai avançando rapidamente pelo meio do campo e os outros vêm aos poucos garantindo uma boa defesa

C▲.....você deve estar sem a bola. Assim que você realizar este comando, alguns jogadores da linha de ataque vão ficar com um indicador. Quando você tocar a bola para um destes, os outros que também estavam com um indicador vão correr quase todos simultaneamente na mesma direção, só que os jogadores vão abrir a zaga mas vão deixar os adversários bem confusos até que seja realizado um segundo toque

GOLEIRO

A.....lançamento curto e baixo com a mão

C▼.....lançamento curto e alto com a mão

B.....chute forte

Tiro livre.....você pode escolher entre 1ª, 2ª e 3ª visão do lance

Para não deixar de fora, até o goleiro entrou nesta. Os esquemas dele são os mesmos que as combranças de falta, escanteio, etc. Porém, como na maioria dos games de futiba que se preze, você também pode sair com o goleiro. Se você, por exemplo, fizer uma defesa e o goleiro estiver com a bola nas mãos, você passará a controlar ele. Pela área, você pode chegar até um certo limite. Caso você queira sair com ele, aperte **C◀** e ele vai soltar a bola. Continue apertando **C◀** para sair correndo com a bola. Os comandos sobre o goleiro são iguais ao dos jogadores. Mas há um porém, você não pode realizar toques com os jogadores do seu time. Caso você passe a bola, seu goleiro voltará correndo para o gol. Obs.: caso perca a bola enquanto avança e dribla, fique certo de que os jogadores do time adversário não vão ter dó, e assim que pegarem a bola, vão chutar para seu gol sem pensar duas vezes.

RECEBENDO CRUZAMENTOS E LANCES

Para fazer golaços de cabeça e até mesmo de dedão, você tem que ser bem criativo. Por exemplo, se você está cobrando um escanteio e quer tentar fazer um gol olímpico, esteja em primeiro plano (com a seta) e faça uma curva em direção ao gol (**Z** ou **R**). Mova a seta para direção do gol e faça um cálculo de mais ou menos onde a bola vai entrar (a altura não podemos determinar, pois ela varia bastante de jogador para jogador e também depende do goleiro que pode ser um rápido demais ou um bem vazado). Preste atenção na posição do goleiro e arrisque. Ou se quiser tentar um golaço de bicicleta, mantenha o botão pressionado para a cobrança e coloque o máximo de efeito na bola. Deixe a seta o mais alto que puder e centralize a queda da bola em cima de um jogador do seu time obviamente. Depois que mandar a bola, mantenha o direcional para a reta do gol, aperte **B** duas vezes e mantenha pressionado. Claro que a posição do seu jogador vai influenciar muito na hora do lance. Caso ele esteja um pouco atrás de onde a bola vai cair, realizando o comando um pouco atrasado, ele pode dar um mergulho e quem sabe fazer um gol de peixinho, talvez até de voleio. Ele também está sujeito a pegar a bola de primeira e dar um chute tão forte que o goleiro nem se mexe, apenas observa a bola entrar. Bem, você também pode arriscar um passe de segundo plano, escolhendo a posição do jogador que você deseja cruzar a bola e realizar o comando acima. Quanto mais tempo você mantém o botão **B** pressionado, maiores serão suas chances de fazer um gol bem alucinante.

BAND FM SAT

MAIS EMOÇÃO PARA VOCÊ.

COMERCIALIZAÇÃO :
Mídia Mix
Tel: (011) 852-0757
(011) 282-9311

Que stress, que nada.
VIRILON
Não falha.

ANTARCTICA

Tubos e conexões
Fortilit
Feitos para durar.

MITSUBISHI MOTORS BRABUS

MUL-T-LOCK®
A legítima proteção do seu carro.
(011) 7086-5944

Tel: 3872-72-93
Colombo
O Espaço da Moda

Souza Ramos

Eternit
Qualidade lá em cima.

SUNDOWN BIKE
AFERADAS BIKES

Continental
PNEU COM TECNOLOGIA ALEMÃ

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (BELA VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112 - (MUNHOZ JÚNIOR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupê, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E ..Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 L. 15

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 S. 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - Rua do Catête, 311 L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra de Copacabana, 680 / 2º SS L. B - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 - (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA DA TIJUCA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01- Shop. Millenium

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. João Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 - (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 - (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 - (SÃO JOSÉ)

http://www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444